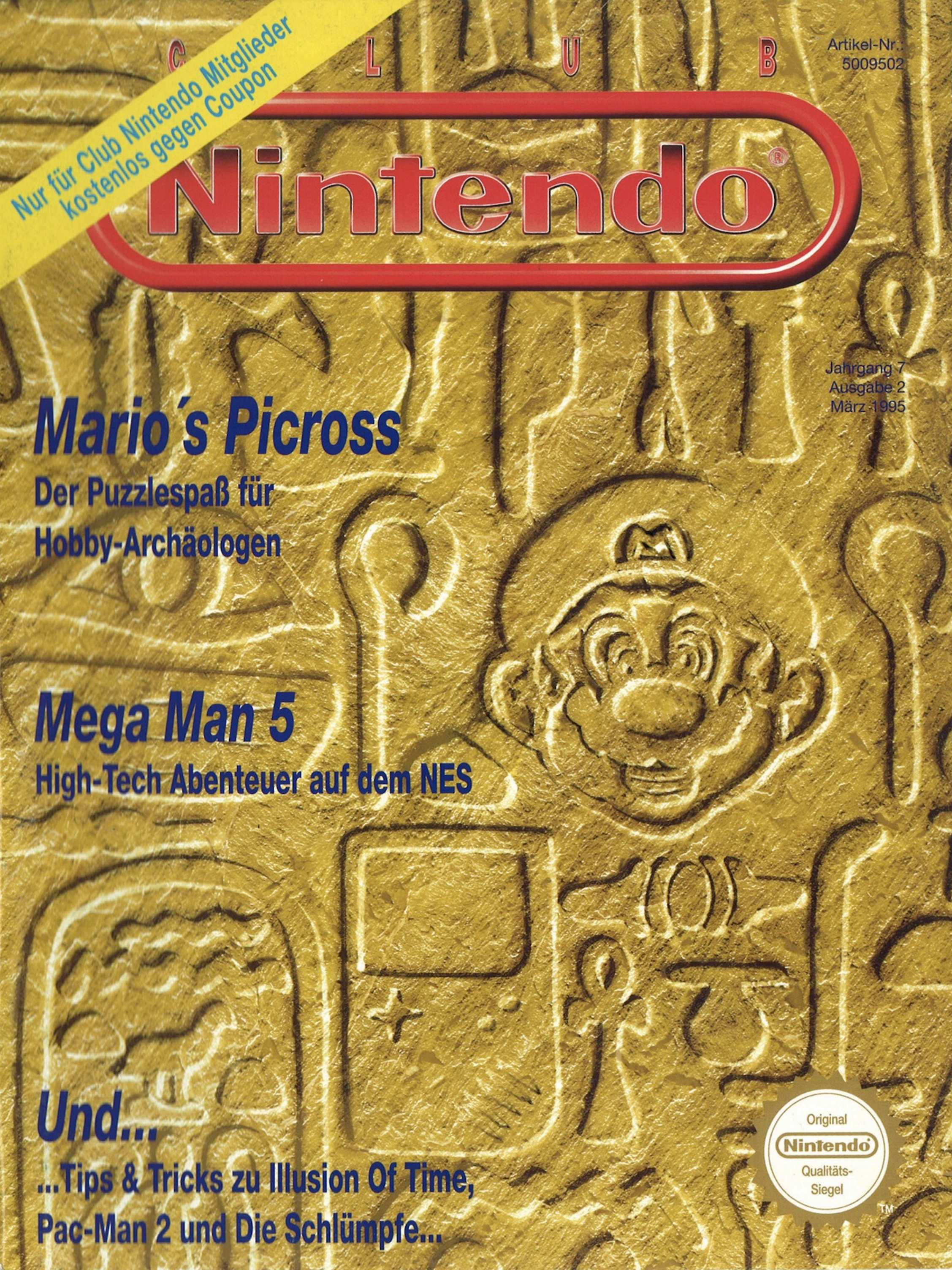
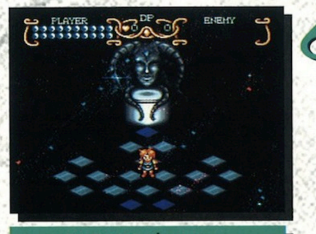

Nur für Club Nintendo Mitglieder
kostenlos gegen Coupon
CLUB
Nintendo
Artikel-Nr.:
5009502
Jahrgang 7
Ausgabe 2
März 1995
Mario´s Picross
Der Puzzlespaß für
Hobby-Archäologen
Mega Man 5
High-Tech Abenteuer auf dem NES
Und...
...Tips & Tricks zu Illusion Of Time,
Pac-Man 2 und Die Schlümpfe...
Original
Nintendo
Qualitäts-
Siegel
TM

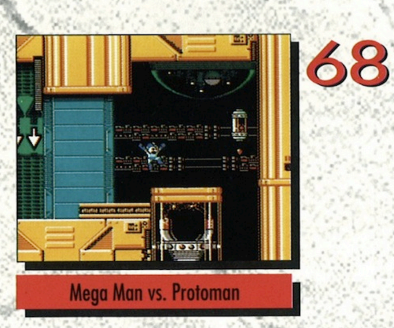


6 Die Zeitreise beginnt . . .



24 Wario steht im Walde!

56 Bombenstarker Auftritt!



68 Mega Man vs. Protoman





INHALT 2/95

Super Nintendo

NES

Game Boy

CN-Special



Liebe Leser,

wir schreiben das Jahr 1995! In Videospielkreisen wird dieses Jahr übrigens auch „1 v. Ul." genannt, was soviel bedeutet wie „im Jahre Eins vor Ultra 64". Doch wir vertreiben uns die Wartezeit auf die 64-Bit Konsole von Nintendo nicht mit Spekulationen über das Videospiel der Zukunft, sondern mit einem Blick auf die Spielehighlights aus der Gegenwart – auch wenn uns die Gegenwart manchmal in die Vergangenheit führt. Nach einer abenteuerlichen Reise in die Antike („Illusion Of Time") geht es nach Gizeh/Ägypten, wo Mario mit Hammer und Meißel alte Steintafeln auf ungewöhnliche Weise bearbeitet („Mario's Picross"). Der neue Game Boy-Superhit hat sich nur deshalb in unsere Super Nintendo-Sektion verirrt, weil wir kurz vor Redaktionsschluß ein Super Nintendo-Spiel aus dem Heft entfernen mußten, dessen Erscheinungstermin sich verschoben hat. Vieles in dieser Ausgabe dreht sich um den Game Boy (CES-Bericht, Poster, Wettbewerb etc.), der dieses Jahr fünf Jahre alt wird. Ein frohes Geburtstagsfest und viel Spaß beim Lesen wünscht Euch . . .

Eure Club Nintendo Redaktion

HERZLICH WILLKOMMEN!

Seit Anfang März hat die Club Nintendo Redaktion einen neuen Mitarbeiter. Sein Name ist John David Kraft und manche von Euch kennen ihn vielleicht schon von der Telefon-Hotline, für die er in der Vergangenheit gearbeitet hat. In der Rubrik „Meine Top 10" auf Seite 67 werden wir John näher vorstellen. +++ TOP SECRET: Mit Johns Hilfe arbeitet die Redaktion zur Zeit an einem neuen Buch, das in die Geschichte von Nintendo eingehen wird. Im 112seitigen „Offiziellen Nintendo Top Secret Spieleberater" werden die heißesten Tips, Tricks, Cheats, Tastenkombinationen und Passwörter für die populärsten Spiele aller drei Nintendo-Systeme verraten. Im nächsten Heft mehr darüber. +++ AFFENSTARK: Rare arbeitet bereits an einer Fortsetzung von „Donkey Kong Country". Oh Mann, können die nicht schneller arbeiten?!

MAILBOX

Persönliche Daten

Hallo Club Nintendo,
mein NES ist jetzt drei Jahre alt und immer noch sehr fit. Spieleerfahrung? Ich kann nur sagen, jeder sollte auch ein NES zuhause haben! Es gibt so viele tolle Spiele wie „Super Mario Bros. 3", „Maniac Mansion" oder „Little Nemo". Mein Super Nintendo hatte am 28.9.94 seinen zweiten Geburtstag. So etwas schreibt sich ein echter Nintendo-Fan natürlich immer auf. Mein Game Boy hat an Weihnachten Geburtstag. Er heißt, nebenbei bemerkt, „Stanley" und ist zwei Jahre alt. Tja, jeder hat so seinen Tick...

Vanessa Hardt, Vettelschoß

Eine solch innige Beziehung geht wirklich zu Herzen. Deshalb seien auch mal die Namen der Redaktionsausstattung verraten. Unser Kopierer heißt „Bärli", das Fax-Gerät „Mimmi", das Radio „Tata" und der Ablagekorb „Mülli". Und Annette nennt ihr Auto „Muckel", wenn sie mit ihm redet (!). Claude hat auch eine Beziehung zu seinem Auto und ist so dankbar, daß es noch fährt, was ja nun wirklich auch ein Wunder ist. Du bist also nicht allein mit Deinem Tick, Vanessa.

Leicht bedenklich

Hallo Club Nintendo,
wir sind zwei 14jährige Nintendo-Fans. Wir spielen oft mit dem Game Boy, dem NES oder Super Nintendo. Wenn wir gerade nicht vor der Konsole sitzen, lesen wir Eure Clubzeitschrift, um so schlau zu werden, daß wir nicht mehr in die Schule brauchen. Das Clubzeitschriftlesen hat uns schon so weit gebracht, daß wir alle Spiele sehr schnell schaffen.

Maya Fink und Natascha, Kaarst

Danke schön für Euer Vertrauen, aber über den wegfallenden Schulunterricht müssen wir kurz reden. Wir haben zwar alle gut aufgepaßt in der Schule und geben uns auch alle Mühe, Euch pädagogisch wertvoll zu informieren… allerdings wenn Ihr nun angesichts der Clubzeitschrift nicht mehr zur Schule gehen wollt, müßten wir in Zukunft ja auch Mathe, Chemie, Latein und ähnlich wichtige Fächer ins Magazin mit aufnehmen. Und ob Ihr dabei etwas lernen würdet, bleibt doch stark anzuzweifeln, nachdem wir nochmal einen Blick auf unsere verstaubten Zeugnisse geworfen haben.

Mario – Die verschwundene Münze



An einem schönen Sommertag
Mario nicht ruhen mag.
So steigt der kluge Klempner-Zwerg
auf einen ziemlich hohen Berg.

Die Sonne lacht,
ein Vogel fliegt,
doch plötzlich was
im Grase liegt.
Mario denkt: Was
ist's? Wer weiß?
Oh, ein kleiner
goldener Kreis.

'Ne Münze ist das
toll, wie prächtig,
Wow, von 1660.
Mario, der ist jetzt
platt
und rennt gar schnell
ins Tal hinab!



Nun, zuhause angekommen
wirkt Mario noch leicht benommen.
So es gar nicht lange dauert,
bis Wario im Busche lauert.
Die Münze, denkt er, muß ich
haben,
dann kann ich mich für ewig
laben.

Er schleicht sich
rasch von hinten
ran
Und er schlägt auf
Mario...BANG!
Genau auf Marios
große Rübe
Und Mario wird's
jetzt ganz trübe.



Da plötzlich kommt
Luigi heim und spannt
die Muskeln an.
Er sieht den Wario
noch flüchten und
wetzet, was er kann.
Schnell hat er ihn eingefangen
und Wario, den sieht
man bangen.
Luigi haut ihn gleich
K.O.
und schreit: „Das war
für Mario!"

Er holt die Münze
sich zurück
und denkt: Wir
hatten wieder
Glück.
Die Münze bekam
das Antike Heim
und brachte Mario
viel Kohle ein!

Marco Schneider, Niederbrombach



??? QUESTION MARK ???

Frage:
Bei „Donkey Kong Country" sagt doch manchmal der Cranky Kong am Ende „Ja, ungefähr so groß wird es sein." Was meint er damit?
(Matthias Caßemeyer, Gelsenkirchen)

Antwort:
Wer weiß das schon?! Cranky ist ja nicht mehr der Jüngste und manchmal brabbelt er eben ziemlich merkwürdige Sachen daher.

Frage:
Wenn von einem Nintendo-Spiel alle Exemplare verkauft sind, werden dann wieder neue hergestellt?
(Sascha Krall, Essen)

Antwort:
Wenn es sich um einen Dauerbrenner wie die Mario-Spiele oder „Tetris" handelt, werden selbstverständlich immer wieder neue hergestellt, solange Nachfrage besteht. Läßt das Spielerinteresse nach, wird auf Nachschub verzichtet.

Frage:
Bei den Erdbeben in Japan ist da auch etwas bei Nintendo in Kyoto passiert?
(Stephanie Sigel, Baarebenhausen)

Antwort:
Das Zentrum der Beben lag etwas weiter südlich von Kyoto, so daß in der alten Kaiserstadt, in der Nintendo seine Zentrale sitzen hat, zwar ein paar Schreine und Tempel eingestürzt sind, aber die Gebäude von Nintendo haben nur ein wenig gewackelt, sind jedoch vollkommen intakt geblieben.

Frage:
Was für Sport treibt Ihr in der Redaktion?
(Erwin Koors, Braunschweig)

Antwort:
Claude spielt circa einmal pro Jahr Fußball. Annette hält sich mit Aerobic und Badminton topfit. Marcus spielt richtig sportlich aktiv Tennis im Verein. Andreas hält Windeln sortieren, Hagen-Stemmen und „Top Gear 3000" spielen für Sport. John treibt Leichtathletik und spielt Basketball, ist sogar Mitglied der Nintendo Basketball-Mannschaft. Suse ist besonders sportlich – in der Theorie und an der TV-Fernbedienung.

Frage:
Wie hat Zelda auf Link reagiert, als er sein letztes Abenteuer ihr erzählte?
(Markus Schäfer, Kirchdorf/Iller)

Antwort:
Sie hatte sich natürlich große Sorgen gemacht, da Link ja als verschollen galt, nachdem er auf Cocolint strandete. Doch als sie dann von seinem seltsamen Alptraum hörte, – und vor allem von Marin – verwandelten sich ihre Sorgen ziemlich schnell in eine vorwurfsvolle Miene.

Süßer Plok

Lieber Club Nintendo,
mein neu angeschafftes Super Nintendo-Spiel „Plok" hat mich auf die Idee gebracht, einen Lebkuchen-Plok zu backen. Damit Ihr auch etwas davon habt, habe ich ihn fotografiert. Wie findet Ihr meinen süßen Liebling?

Sebastian Lehner, Tübingen



Backwerk fotografieren, schön und gut, und der Plok sieht auch wirklich toll aus. Allerdings, um im Guide Nintendo ein paar Sterne zu ergattern, bräuchten wir eine Kostprobe oder zumindest das Rezept zum Ausprobieren. Apropos, wirft der gebackene Plok auch mit Armen und Beinen?

Vatersorgen

Ich weiß, daß mein Sohn Daniel, 9 3/4 Jahre, Ihnen vor kurzem auf meinem neuen Computer heimlich einen Brief geschrieben hat. Deshalb dachte ich mir, auch „heimlich" einen zu schreiben. Dank meines noch teilweise brauchbaren Gedächtnisses fand ich auch noch ein Foto, von dem ich wußte, daß darauf einige Freunde und mein Sohn Super Nintendo spielen. Wenn Sie Brief und Foto veröffentlichen würden, wäre mein Sohn wohl sehr, sehr überrascht. Auf diesem Foto befinden sich im Vordergrund zwei pakistanische Freunde meines Sohnes (Imran und Sikander Ahmad) und mein Sohn Daniel. Ausgehend von diesem Foto, möchte ich Ihre Aufmerksamkeit auf ein paar Themen lenken, die auch den Charakter meines Sohnes widerspiegeln.
– Er unterscheidet beim Nintendo-Spiel nicht zwischen der Nationalität seiner Mitspieler. Es zählt nur das Spiel.
– Oft sieht man, daß beim Nintendo spielen gestritten wird, wer denn nun als erster und wer am längsten spielen darf. Auf dem Foto ist zu sehen, wie man gemeinsam und jeder einmal spielen kann.
– Bei Daniel muß nicht immer der Sieg im Vordergrund stehen, sondern es soll Spaß machen. So fällt es auch nicht schwer, anderen Mitspielern Tips und Hilfestellungen zu geben.
– Auf dem Super Nintendo kann nicht nur allein gespielt werden, was die Zweisamkeit Mensch-Maschine zur Folge hätte, sondern es können mehrere Kinder zusammen spielen.
Ich bedanke mich, daß Sie sich die Zeit zum Lesen genommen haben.

Werner Neudert, Ichenhausen



Foto des Monats

Nichts und niemand kann ihn stören, wenn es für Martin darum geht, den „Tetris"-High Score der Familie Fischer in Owschlag zu brechen. Nicht einmal, wenn der Dreieinhalbjährige das privateste aller Geschäfte erledigt, gibt er die Jagd auf. Dabei hat er noch Mühe genug, die Balance auf dem Örtchen selbst zu halten.



Sorry · Sorry · Sorry · Sorry · Sorry · Sorry · Sorry

In der Club Nintendo-Ausgabe 5/94 ist in der Galerie etwas durcheinandergeraten. Das Bild von der Nintendo WM stammte nicht von Belinda Eismann, sondern von Olga Prominski aus Bonn. Kann, aber sollte nicht passieren, deshalb: Entschuldigung, Olga und Belinda!

In der Tat „Dumm gelaufen"! Unter diesem Titel veröffentlichten wir in Ausgabe 6/94 einen, zugegeben sehr kleinen Teil von Bernd Winklers Brief aus Kitzingen. Nachdem Bernd schon selbst auf seine etwas schwer entzifferbare Schrift hinwies, machten wir aus der Not einen Scherz. Allerdings lag es ganz und gar nicht in unserer Absicht, Bernd damit zu brüskieren, vielmehr hatten wir auf seinen Sinn für Humor gehofft. Doch nachdem nicht nur er, sondern auch viele andere uns schrieben, daß sie das gar nicht witzig fanden, möchten wir uns für diesen Ausrutscher entschuldigen.

JOKE BOX

Fährt ein vollbeladener PKW die Straße entlang und wird nach 200 m von einem gutgelaunten Polizisten angehalten: „Herzlichen Glückwunsch, Sie sind der erste Verkehrsteilnehmer, der hier unter 100 fährt!" Daraufhin der Fahrer: „Machen Sie, daß Sie wegkommen, ich habe es furchtbar eilig!" Und die Beifahrerin: „Sie müssen das verstehen, Herr Polizist, mein Mann redet immer so einen Blödsinn, wenn er Alkohol getrunken hat!" Und von hinten die Oma: „Jetzt fahr schon weiter, Hans, sonst bemerkt er, daß wir das Auto geklaut haben!" Plötzlich öffnet sich hinten der Kofferraumdeckel und Opa schreit: „Sind wir schon über die Grenze?"

Andreas Kurth, Düren-Echtz

Eine etwas füllige Dame steht vor dem Spiegel und sagt: „Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?" Darauf der Spiegel: „Geh mal beiseite, ich seh' ja nichts!"

Stefan Metzger, Wankum

Briefe an:
Club Nintendo
– Leserbriefe –
Postfach 1501
63760 Großostheim

ILLUSION of TIME

Es ist soweit: Nach unserem Preview in der letzten Ausgabe, stellen wir Euch heute „Illusion Of Time" en détail vor. An der deutschen Übersetzung der Bildschirmtexte wird bereits auf Hochtouren gearbeitet. (ak)

Dunkle Mächte bedrohen die Welt...

... und Eure Aufgabe ist es, an der Seite von Will unerschrocken in den Kampf zu ziehen. Den Spuren seines verschollenen Vaters folgend, begibt sich Will auf die Suche nach sechs mystischen Statuen. Jede dieser Statuen ist sehr wichtig, denn nur derjenige Krieger, der alle Statuen in seinen Besitz bringen kann, ist in der Lage, die Mächte der Dunkelheit zu vertreiben. Die Sage berichtet von einem unheilbringenden Kometen, der alle 800 Jahre Schrecken und Finsternis über die Welt bringt. Wird Will es schaffen, die Macht des Kometen zu brechen?

There's a strange room
in the Tower of Babel,
filled with the light
of the comet.

No one thought
these ruins would
bring about
disaster...



Gegenstände & Techniken

Im Verlauf seines aufregenden Abenteuers hat Will nur dann eine Chance, alle Rätsel und Aufgaben zu lösen, wenn er die verfügbaren Techniken erlernt und die gefundenen nutzbringenden Gegenstände zu seinem Vorteil einsetzen kann. Grundlegende Techniken wie Rennen, Sprungattacke und Telekinese (nur drei von vielen) sollten Will sehr schnell in Fleisch und Blut übergehen, damit er sich gegen die Monsterscharen zur Wehr setzen und versteckte Dinge finden kann. Von besonderer Wichtigkeit sind die Juwelen.



RENNEN



Ein zweifacher Druck auf das Steuerkreuz, und der Held rennt in eine Richtung.

SPRUNGATTACKE

Ein Druck auf das Steuerkreuz in Richtung Gegner nach dem Schlagen, erhöht die Wirkung.

TELEKINESE

Durch Druck auf die L- oder R-Taste kann Will aus der Distanz Gegenstände zu sich heranziehen.

GEGENSTÄNDE

Bestimmte Gegenstände helfen Will, sein Abenteuer erfolgreich zu bestehen. Nachfolgend ist eine kleine Auswahl aufgeführt.



Gefundene Kräuter helfen Will, seine Energieanzeige wieder aufzufrischen.

Schafft man es, alle 50 roten Juwelen im Spiel zu sammeln, kann man einen geheimen Abschnitt betreten.



Sechs dieser mystischen Statuen müssen im Verlauf des Abenteuers gefunden werden.



Spielt man an bestimmten Orten eine Melodie, ereignen sich wundersame Dinge.

Das Sphärenportal



Während seines Kampfs gegen die dunklen Mächte des Kometen trifft Will immer wieder auf eine Erscheinung, die ihm wohlgesonnen ist. Es ist dies ein leuchtender Ball, der sich zu einer Tür transformiert, wenn sich Will der Erscheinung nähert. Tritt Will durch diese Tür, gelangt er in das Innere des Sphärenportals. Es ist die Heimat von Gaia, der Hüterin allen Lebens in diesem Spiel. Mit der Hilfe von Gaia kann sich Will in die Ritter Freedan oder Shadow transformieren, sein aktuelles Abenteuer abspeichern und seine Energieleiste wieder auffüllen. In der Gestalt von Freedan oder Shadow besitzt der junge Held ungewöhnliche Fähigkeiten, die der Schlüssel zu manchem Geheimnis sind.

FREEDAN

Der Ritter der Nacht, Freedan, ist ein gutes Stückchen größer und doppelt so stark wie Will. Mit seiner größeren Reichweite im Vergleich zu Will kann er die Gegner auf Distanz halten. Außerdem ist er in der Lage, seinem Schwert Feuerbälle zu entlocken.



SHADOW

In der Pyramide wird Will in der Lage sein, sich Dank Gaias Hilfe in den legendären Shadow-Ritter zu verwandeln. Shadow kann sich zu Wasser verwandeln und durch Decken dringen. Der einzige Weg, die Rätsel der Pyramide zu lösen.



Das Abenteuer beginnt!

Die ersten Geheimnisse warten...

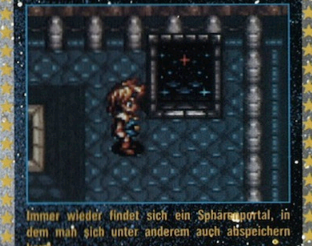
In Wills Heimatstadt Südkap nimmt die spannende Geschichte ihren Anfang. Will sollte die Gelegenheit nutzen, sich mit seinen besonderen Fähigkeiten vertraut zu machen. Viele Bewohner der Stadt sind sehr redselig und verraten ihm das eine oder andere Geheimnis über den schrecklichen Kometen, der Unheil und Leid über die Welt brachte. Außerdem kann Will gleich zu Beginn drei rote Juwelen einsammeln, die er nicht einfach liegen lassen sollte. Außerdem lernt Ihr Wills Freunde kennen, die ihn auch in schweren Zeiten nicht allein lassen werden. Das Abenteuer beginnt nach der Schule ... eben paukte Will noch fleißig und plötzlich ist er der Held einer unfaßbaren Geschichte. So schnell kann's gehen!



Will stellt mit Überraschung fest, daß besondere magische Fähigkeiten in ihm schlummern!

Speichern, bitte!

Ohne eine Speicherfunktion wäre man in einem so umfangreichen Abenteuerspiel wie „Illusion Of Time" hoffnungslos verloren. Zum Glück bieten die verstreuten Sphärenportale die Möglichkeit, den aktuellen Spielstand auf dem Modul abzuspeichern, so daß man auch zu einem späteren Zeitpunkt das Spiel fortsetzen kann.



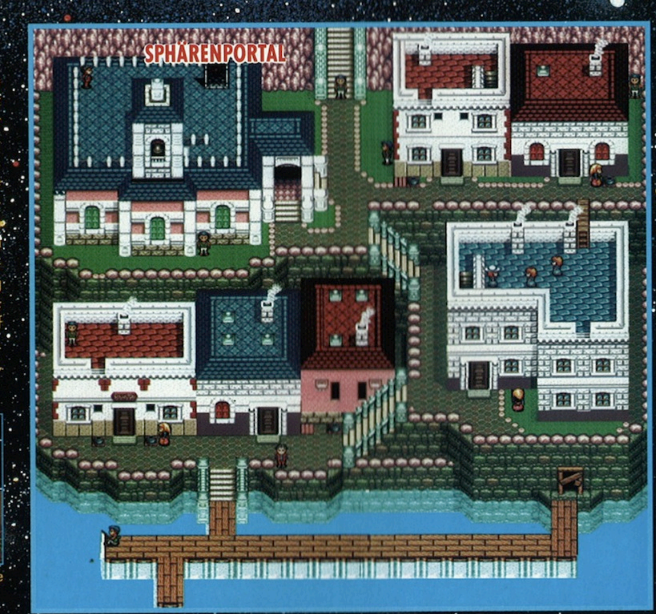
Immer wieder findet sich ein Sphärenportal, in dem man sich unter anderem auch abspeichern kann.

Die Stadt Südkap

In der Nähe von Edward Castle liegt auf einer in das Meer ragenden mächtigen Felsplatte die Stadt Südkap. Die Bewohner haben in jahrzehntelanger harter und entbehrungsreicher Arbeit die Grundfesten der Stadt in den felsigen Untergrund gemeißelt. Die massiven, jedem Sturm trotzenden Bauwerke faszinieren den Besucher der Stadt durch ihre solide, kantige Architektur. Jeder Baustein, aus denen die Wände der Häuser gebaut wurden, trägt den Schweiß der Arbeit und die Tränen des Kampfs gegen die Naturgewalten in sich. Diese Umgebung hat auch die dort lebenden Menschen geprägt; sie sind von ihrem Wesen her genügsam, stolz auf ihre Arbeit und gastfreundlich zu ihren Gästen. Einzig der mächtige Chaos-Komet vermochte es, Unfrieden über das Land zu bringen.



Will sollte in Südkap nicht vergessen, Prinzessin Kara zu treffen. Sie wird ihm etwas sehr Wichtiges mit auf den Weg geben.

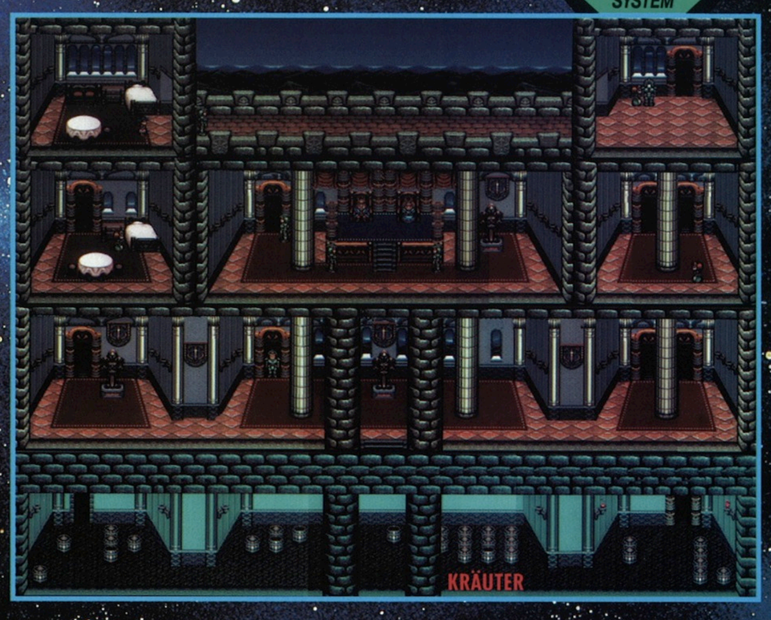


Das Schloß König Edwards

König Edwards Castle ist ein mächtiges, in den Himmel ragendes Bauwerk. Viele Eroberer wurden schon in der Vergangenheit von der imponierenden Größe abgeschreckt. Der Prinzessin Kara ist es verboten, das Schloß zu verlassen. Will und das Hausschwein Hamlet helfen ihr, trotzdem aus dem Schloß entfliehen zu können.



Die Prinzessin ist im zweiten Stock des Schlosses versteckt.



Gefangen!

Egal, wie sich Will im Gespräch mit dem König auch anstellen mag, er wird auf jeden Fall ins Gefängnis geworfen. Scheinbar mochte der König es nicht, daß Will mit der Prinzessin so eng befreundet ist. Nun bleibt Will nur noch übrig, geduldig den Dingen zu harren, die auf ihn zukommen werden.



Bald frei?

Will ist entsetzt! Noch nie in seinem jungen Leben wurde er seiner Freiheit beraubt und in ein dunkles Verlies gesteckt. Mißmutig schreitet er durch seine Zelle und zählt seine Schritte. „Was habe ich nur verbrochen, daß mir solches Unrecht geschehen konnte", überlegt er verzweifelt. Aber wie sehr er sich auch den Kopf zerbricht, er kommt einer Antwort auf diese Frage nicht näher. Nach einer für ihn langen Zeit, hört er Geräusche in seine Zelle dringen. „Naht die Rettung? Bin ich bald wieder frei?" Will hofft inständig, daß sich seine Hoffnungen bewahrheiten.



Plötzlich erscheint Hamlet, das kleine Schweinchen der Prinzessin, mit einer wichtigen Nachricht am Halsband. Die Befreiung ist nahe.

Juwelier

In jeder Stadt trifft Will den Juwelier in verschiedenen Verkleidungen. Er tauscht die gefundenen roten Edelsteine gegen nützliche Gegenstände und Fähigkeiten ein.





In jeder Stadt findet sich ein Juwelier. Er weiß immer, ein gutes Geschäft zu machen. Er ist jedoch ehrlich und Will kann ihm guten Gewissens Juwelen anvertrauen.

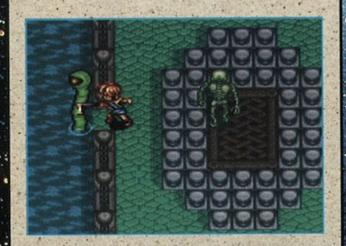
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

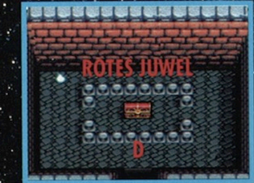
Die Unterwelt wartet!

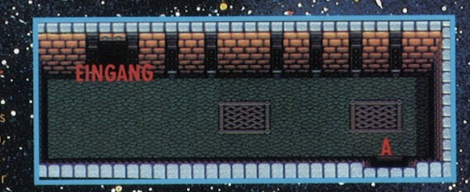
Viele Gebäude, die in jahrelanger Mühe aus dem harten Stein des Felsens gehauen wurden, verstecken in ihrem Inneren einen geheimnis vollen Untergrund. Derjenige Wanderer, der sich in diese Gefilde begibt, muß mit den schrecklichsten Heimsuchungen rechnen, die er sich vorstellen kann.

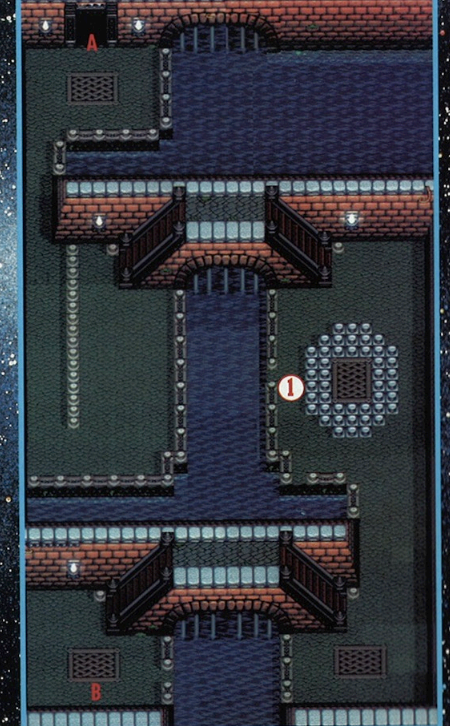
① DURCH DIE WAND

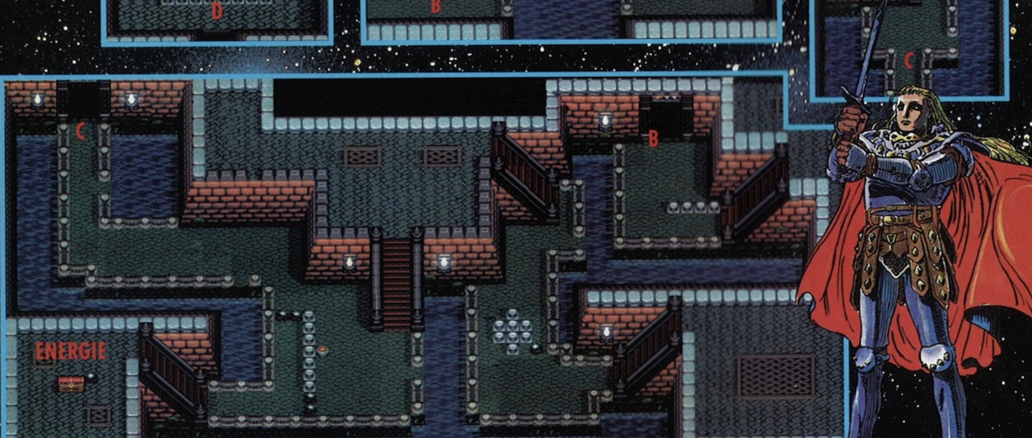
Oftmals trifft Will auf einen Bereich, in dem es scheinbar nicht mehr weitergeht. Wenn er jedoch alle Gegner in diesem Bereich besiegt, passiert es manchmal, daß eine Sprengkapsel wie aus dem Nichts heraus erscheint und einen Durchgang zu neuen Wegen öffnet.













② TÜREN ÖFFNEN

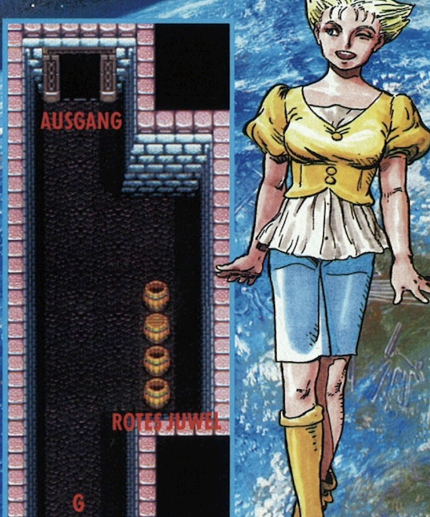
Bestimmte Durchgänge oder Türen sind verschlossen und lassen sich nur dann öffnen, wenn man einen Schalter betätigt. An der rechts abgebildeten Stelle kann Will den Bodenschalter jedoch nur aktivieren, wenn er von großer Höhe auf ihn runterspringt und so den Öffnungsmechanismus in Gang setzt. Prägt Euch gut ein: Wo ein Schalter ist, dort wird auch etwas in Bewegung gesetzt!



Die Flucht…

Wenn Will mit der Prinzessin das Schloß verlassen will, sollte er zuvor die Gelegenheit nutzen, die Nahrungsmittel bei den Fässern näher ins Auge zu fassen. Bei dem weiteren Abenteuer kann ein kleiner Vorrat an Energie nicht schaden.







Itory Village

Lilly, die immer fröhliche Begleiterin, führt Will in ihr Heimatdorf Itory. Dort wird Will ein weiteres rotes Juwel (den. 8.) in einem Stapel Baumstämme finden. Außerdem beginnt in Itory ein weiteres Abenteuer in den Ruinen der Inkas. Eine Inka-Statue soll sich hier befinden.





Anlauf und Sprung!

Eine besondere Bewandtnis verbirgt sich hinter bestimmten schrägen Rampen, die Will runter laufen kann. Nimmt er nämlich die Rampe runter Anlauf, indem er rennt, kann er des öfteren wie hier in Itory plötzlich mit einem großen Sprung bisher unerreichbare Gebiete betreten. Auf den Fotos rechts ist eine Rampe abgebildet, von der aus ein großer Satz nach links möglich ist. Dort in der Nähe befindet sich die Inka-Statue.





Beim Mondvolk

Die zweite Inka-Statue verbirgt sich im Dorf des Mondvolks. Die Stimmen der ungewöhnlichen Bewohner verraten Will mehr über die Geschichte des Chaos-Kometen, wie er mit seinem Lichtschweif die Bewohner in Mutanten verwandelte. In einer Höhle in der Nähe der Mond-Hochebene muß sich Will in einem Kampf wurmartigen Kreaturen stellen. Gelingt es ihm, diese Brut des Schreckens in einer bestimmten Zeit zu bekämpfen, erhält er die zweite Statue.



Die ungewöhnlichen Stammesmitglieder erzählen Will eine aufregende Geschichte.



Unter Zeitnot muß Will alle Kreaturen in diesem Bereich besiegen.

Die Inka-Ruinen

Die versunkene Kultur der Inkas verbirgt das Geheimnis der ersten mystischen Statue und den Weg zum fabelhaften goldenen Schiff. Will muß zu Freedan transformieren, die gefundenen Statuen an den richtigen Stellen des Kliffs plazieren und erfolgreich gegen die Wächter der Ruinen kämpfen.





Musikschule

Obwohl Freedan nicht unbedingt ein großer Fan von Musik ist, muß er jetzt umdenken. Auf einem Vorsprung in der Felswand lernt er eine Melodie kennen, die später Will auf seiner Flöte spielen muß. Es ist die Melodie des Windes. Um das Geheimnis der Inka-Ruinen endgültig lösen zu können, muß Will, wie er von dem Geist eines Skelettes erfährt, diese Melodie im Goldenen Raum spielen. Eine der goldenen Bodenplatten beginnt dann zu blinken, Will stellt sich auf diese Platte und nach kurzer Wartezeit öffnet sich eine verborgene Tür.

Die Inka-Statuen

Damit der Ritter dem Endgegner angesichtig wird und seine Fähigkeiten als aufrechter Manne im Kampfe beweisen kann, muß Will zu Freedan transformieren, nachdem er die zwei Inka-Statuen an der richtigen Stelle plaziert hat. Als nächstes muß er sich an einen bestimmten Platz stellen und einen Moment warten.



Will, zu Freedan transformiert, stellt eine Statue an den richtigen Platz.



An dieser Stelle stehend passiert etwas Außergewöhnliches!

BOSS CASTOTH

Der Endgegner Castoth ist ein besonders übler und unangenehmer Geselle. Mit seinen mächtigen Krallen und seiner Fähigkeit, Strahlen zu verschießen, ist er nur schwer zu besiegen. Freedan sollte sich zuerst auf die Krallen konzentrieren und diese bekämpfen. Als nächstes gilt es, den Strahlen auszuweichen. Wenn der Kopf Castoths in die Reichweite des Schwertes kommt, muß der tapfere Kämpfer so schnell wie möglich Treffer landen. Dieses Spielchen wiederholt sich mehrmals. Hier ist gutes Timing gefragt!



Ein springender Feuerball versucht, Freedan zu verletzen.



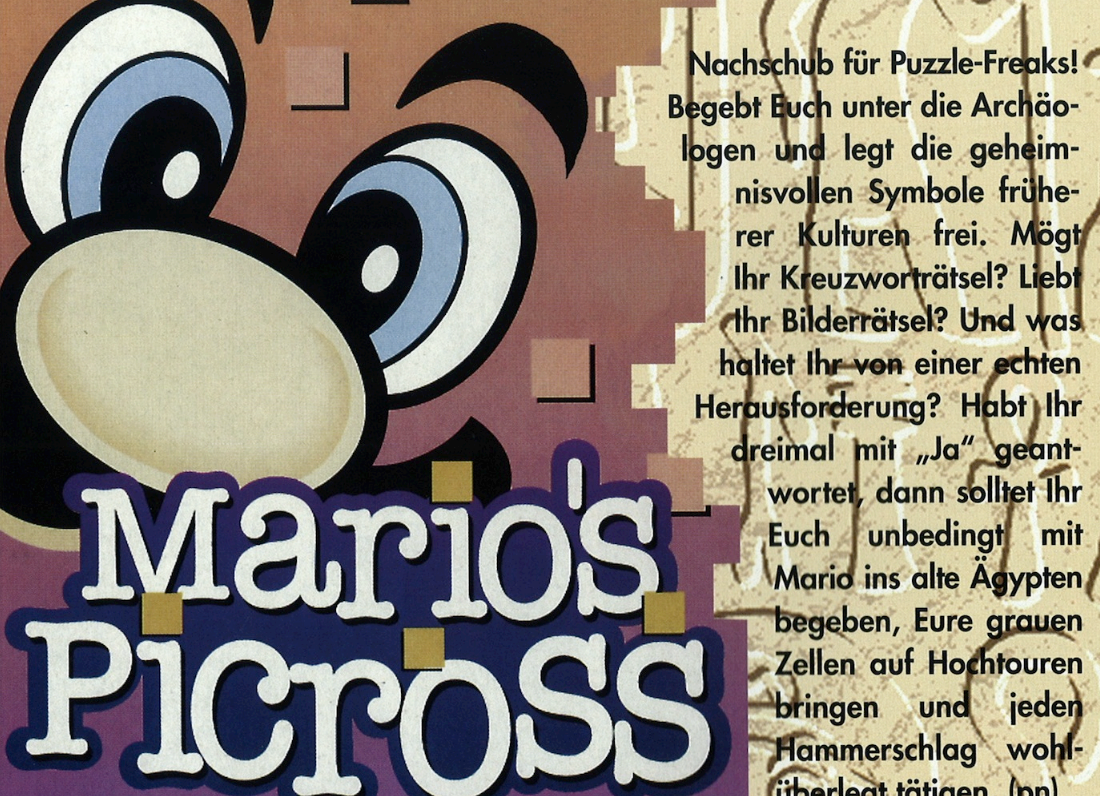
In den Ecken kann man den Strahlen ausweichen!

Weiter...



...geht das Abenteuer, wenn Freedan Castoth besiegt hat. Die Sage berichtet von einem geheimnisvollen goldenen Schiff der Inkas, das einstmals verlorengegangen ist. Und wirklich, der junge Will erreicht das goldene Schiff und wird von den Matrosen fälschlicherweise mit ihrem König verwechselt.

Was wird unseren Helden auf dem goldenen Schiff erwarten?

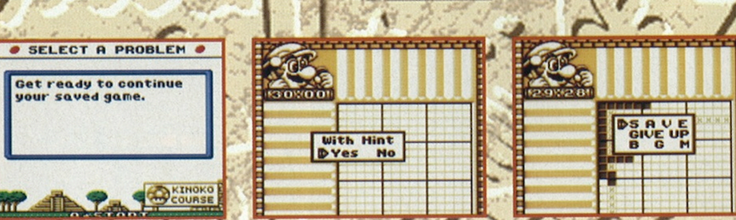


Nachschub für Puzzle-Freaks! Begebt Euch unter die Archäologen und legt die geheimnisvollen Symbole früherer Kulturen frei. Mögt Ihr Kreuzworträtsel? Liebt Ihr Bilderrätsel? Und was haltet Ihr von einer echten Herausforderung? Habt Ihr dreimal mit „Ja" geantwortet, dann solltet Ihr Euch unbedingt mit Mario ins alte Ägypten begeben, Eure grauen Zellen auf Hochtouren bringen und jeden Hammerschlag wohlüberlegt tätigen. (pn)

Erst einmal wählen

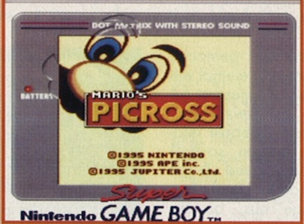
Bevor Ihr Euch mit Mario zusammen den Kopf zerbrecht angesichts mysteriöser Hieroglyphen, solltet Ihr Euch die zahlreichen Optionen ansehen, die „Mario's Picross" zu bieten hat. Ganz wichtig ist zunächst die Speichermöglichkeit. Schließlich müßt Ihr hunderte von Rätseln lösen und da braucht man schon mal von Zeit zu Zeit eine Pause. Außerdem könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad zunächst bestimmen. Beginnt mit „Easy Picross", um Euch erst einmal an das Spielprinzip zu gewöhnen, bevor Ihr Euch ins wahre „Picross"-Getümmel stürzt, alle 64 Rätsel dort löst, um das nächste Level zu erreichen. Sucht Euch eine von fünf Melodien aus, die Euch bei der Freilegung der Rätsel begleiten, oder entscheidet Euch in aller Stille zu hämmern und zu meißeln.

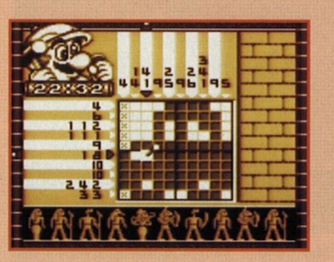




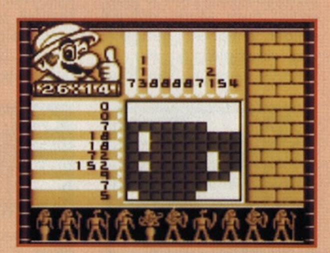
Auf Spurensuche

Ein besonders reizvoller Auftrag flattert Mario eines Tages ins Haus. Er soll sich als Archäologe betätigen. Da läßt sich der abenteuerlustige Klempner natürlich nicht zweimal bitten. Mit Hammer und Meißel, sowie einem steinschlagsicheren Helm macht er sich daran, die geheimnisvollen Steintafeln vorsichtig von Schmutz und Staub zu befreien.





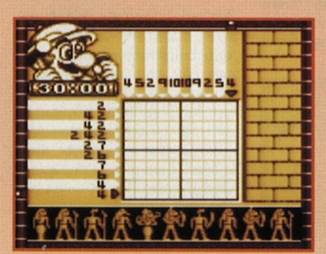
Zum Vorschein kommen die eigenartigsten Symbole. Wer mag sie nur vor langer Zeit kunstvoll hergestellt haben? Eine alte, längst vergessene Kultur? Mario hat da so seine Zweifel, nachdem er bereits die ersten Symbole freigelegt hat. Doch ist es noch zu früh Schlüsse zu ziehen, denn es liegen ja mehr als 250 Steintafeln noch vor ihm!

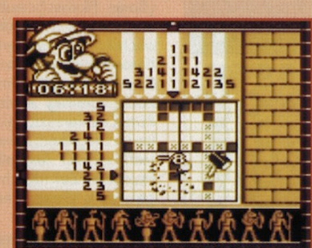


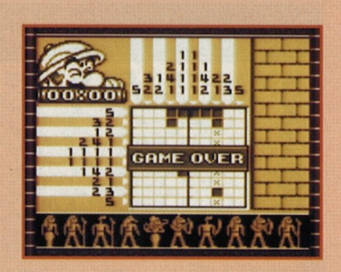
Nicht einfach drauflos hämmern!

Mario ist ja noch ein Neuling in der Archäologen-Branche, doch eines merkt er sehr schnell: Beim Freiklopfen der Steintafeln ist äußerste Vorsicht geboten. Es gibt da ein paar Regeln, die er unbedingt beachten sollte, will er nicht aus der Zunft der Altertumsforscher rausfliegen.

Nachdem erste Untersuchungen bereits vorgenommen wurden, weiß Mario zumindest wieviele Quadrate er in der jeweiligen vertikalen oder horizontalen Reihe freischlagen muß. Haut er aber trotzdem mal daneben, dann werden ihm von der vorgegebenen Zeit (30 Minuten) wertvolle Minuten abgezogen. Glücklicherweise kann Mario aber auch noch die Hilfe der Computeranalyse in Anspruch nehmen, so daß er wenigstens jeweils eine vertikale und horizontale Reihe schon mal sicher freigelegt bekommt. Hilft auch alles logische Denken nichts, um ein Rätsel zu lösen, dann kann Mario es nochmals probieren. Der Dreck wird dann einfach wieder auf die Tafel draufgeworfen und Mario hat einen neuen Versuch – so viele, wie er eben braucht. Das beruhigt doch ein wenig, oder?





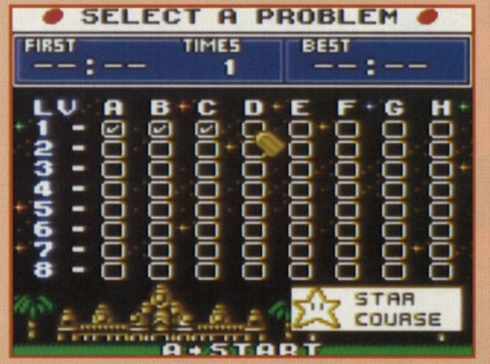


Training und Easy Picross

Die Auftraggeber geben Mario die Möglichkeit, erst einmal seine Archäologen-Qualitäten zu trainieren. Dafür lassen sie ihn zunächst kleinere Tafeln freilegen, die in 5 x 5 beziehungsweise 10 x 10 Quadrate aufgeteilt sind.

Nachdem Mario schon erste Erfahrungen gesammelt hat, ist er gerne bereit, seine Kenntnisse an Euch weiterzugeben. Schließlich sollt Ihr ihm später eine Hilfe sein. Im Trainingsmodus „How to play" erklärt Euch Mario anhand einiger einfacher Beispiele, was prinzipiell zu tun ist. Habt Ihr Euch mit dem Spielprinzip vertraut gemacht, dann beginnt erst einmal mit „Easy Picross". Insgesamt 64 Tafeln gilt es freizulegen. Noch sind die Symbole relativ leicht zu bergen, so daß Ihr Euer Auge (und Euren Meißel) schärfen könnt. Probiert solange aus, bis Ihr „Eure" Strategie gefunden habt. Nehmt Euch anfangs ruhig erst die Zeit und betrachtet das Gitter und die Hinweiszahlen, bevor Ihr den ersten Schlag tut.





Der Star Course

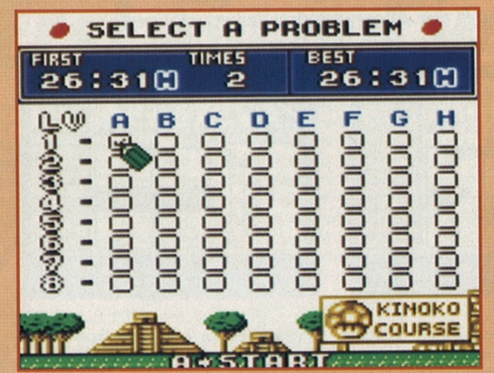
Den Kinoko Course habt Ihr bravourös gemeistert. Jetzt seid Ihr reif für die nächste große Herausforderung Eurer kleinen grauen Zellen: Der Star Course! Nochmals liegen 64 Steintafeln vor Euch, die es zu säubern gilt. Und das war noch nicht alles…

Die Nacht ist hereingebrochen über die Ausgrabungsstätte, wo Mario und Ihr die Steintafeln freimeißelt. Keine Frage, nun wird das Erkennen der Symbole noch schwerer, obwohl Ihr bei bester Beleuchtung hämmern könnt. Gab es im Kinoko Course noch zahlreiche Rätsel, die mit vielen zusammenhängenden Quadraten zu einer Lösung fanden, sind die Star Course-Tafeln etwas detail-verliebter und es müssen oftmals viele Einzelfelder genau plaziert freigelegt werden. Mario ist sich zwar nicht sicher, aber er vermutet, daß sich seine Aufgabe mit diesen 64 Sternen-Tafeln noch nicht erschöpft haben wird. Um das allerdings herauszufinden, wird noch einige Zeit verstreichen.

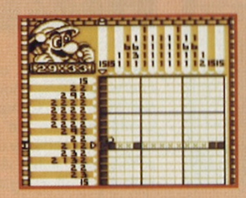


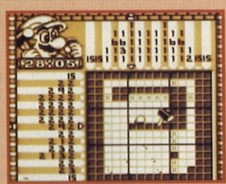


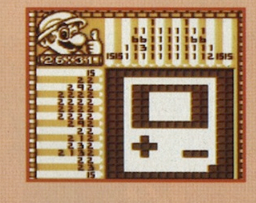
Picross – Kinoko Course: Die Herausforderung!

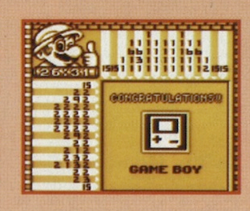


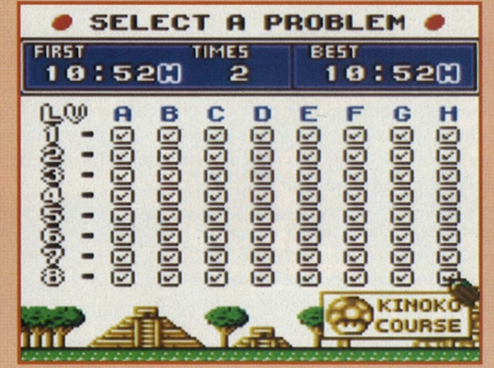
Jetzt wird es ernst! Nachdem Ihr Euch mit den Tafeln im „Easy Picross" aufgewärmt habt, könnt Ihr Euch an die nächst schwierigere Stufe heranwagen: Den Kinoko Course. Dachtet Ihr bislang noch, dreißig Minuten pro Rätsel seien doch viel zu hoch gegriffen, werdet Ihr jetzt schnell feststellen, wie Euch die Zeit durch die Finger rinnt. Ganz schnell habt Ihr mal daneben gehauen. Beim ersten Mal ist das noch kein Beinbruch, denn es werden ja nur zwei Minuten abgezogen, aber beim zweiten Mal heißt es schon „-4" und bei jedem weiteren Mal „-8". Da kann man gar nicht schnell genug gucken, so fix sind die dreißig Minuten auf Nimmerwiedersehen verschwunden. Nun ja, Ihr könnt es ja so oft probieren, wie Ihr wollt. Versucht Euch zu merken, wo Ihr bereits korrekt freigeschlagen habt, bevor Ihr Euren neuen Versuch startet. Und noch ein Tip am Rande für alle, die sich mit Englisch-lernen herumschlagen: Wenn Ihr das Symbol freigehämmert habt, dann wartet einen Moment, bevor Ihr die Auflösung aufruft. Denkt erst einmal nach, wie das entstandene Symbol wohl auf Englisch heißen könnte und prüft dann erst in der Auflösung nach, ob Ihr richtig gelegen habt. So lernt Ihr auch noch Vokabeln mit Hilfe von „Mario's Picross". Insgesamt liegen 64 Steintafeln für Euch bereit, enttarnt zu werden. Nur wenn Ihr in der Lage seid, alle Rätsel zu lösen, könnt Ihr in die Oberliga der Hobbyarchäologen aufsteigen – den Star Course!













PAC-MAN LEBT!

Die Videospielfigur Pac-Man erblickte Anfang der 80er Jahre das Licht der digitalen Spielewelt und fesselte ein Millionenpublikum an die Bildschirme. Pac-Man eroberte die Herzen seiner Fans im Sturm und war der erste richtige Videospiel-Superstar. Klar, daß sich die Fans sehr schnell darüber Gedanken machten, wer dieser Pac-Man eigentlich ist, wie er lebt und wo er herkommt. Aber so sehr sich auch die Fangemeinde den Kopf zerbrach, die Geheimnisse von Pac-Man blieben über ein Jahrzehnt im Dunklen. Erst jetzt und heute, mit dem Erscheinen von „Pac-Man 2" auf dem Super Nintendo, hat die Warterei ein Ende! Pac-Man präsentiert sich und seine gesamte Familie in neuer Pracht. In Form einer interaktiven (steuerbaren) Zeichentrickfilm-Geschichte zeigt Pac-Man seine besondere Welt, seine Freunde und Widersacher, und gibt Euch die Möglichkeit, seine Geschicke zu steuern! (ak)



Ihr steuert Pac-Man nicht direkt durch seine Welt, sondern führt ihn mit bestimmten Hinweisen durch das Geschehen.

Pac-Man hat seinen eigenen Kopf und muß von Euch gezielt „angesprochen" werden, damit er in die Gänge kommt!

ZEIGT PAC-MAN, WO'S LANGGEHT!

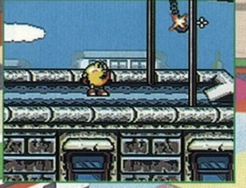
Im Mittelpunkt der Spielsteuerung steht Eure Schleuder. Sie ist das zentrale Steuerelement, mit der Ihr auf den Trickfilm „Pac-Man 2" Einfluß nehmen müßt. Ihr seid sozusagen der Spielleiter, der die besondere Aufführung von Pac-Mans Aktionen auf dem Super Nintendo anleitet. Ein Beispiel: Pac-Man läuft nach links auf einen Stein zu, der auf dem Boden liegt. Wenn Ihr Pac-Man nicht auf diesen Stein aufmerksam macht, stolpert er mit absoluter Sicherheit darüber und verletzt sich. In diesem Fall hättet Ihr das „LOOK!"-Kommando (schau!) geben müssen und mit dem Fadenkreuz der Schleuder auf den Stein deuten müssen. Pac-Man hätte dann den Stein erkannt und wäre vorsichtig darübergestiegen. In dieser Art und Weise muß Pac-Man durch den gesamten „Spielfilm" angeleitet werden, das Richtige zu tun. Außerdem ist es wichtig, auf seine besonderen Launen zu achten. Denn Pac-Man ist sehr eigenwillig.



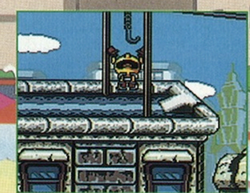
Mit dem Kommando „LOOK" weist Ihr Pac-Man an, auf bestimmte Dinge zu achten.



In Briefkästen findet Pac-Man eine Nachricht, wenn Ihr ihn darauf aufmerksam macht.



Bestimmte Handlungen führt Pac-Man nur aus, wenn Ihr mit der Schleuder draufschießt.



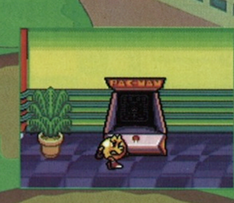
Nachdem Ihr mit der Schleuder den Haken angeschossen habt, bekommt Pac-Man die Idee, sich dranzuhängen.

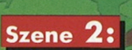
PAC-MAN SUPERSTAR!

Pac-Man spielt die Hauptrolle in seinem gleichnamigen Spielfilm und führt sich oft auf wie ein verwöhnter Superstar. Mal ist er gutgelaunt und macht, was er tun soll; mal ist er ärgerlich oder tieftraurig und denkt gar nicht daran. Die Kunst ist es, seine Gefühle sehr gut im Auge zu behalten (er zeigt sehr deutlich, wie er sich gerade fühlt) und darauf Einfluß zu nehmen. Ist er zum Beispiel ärgerlich, beruhigt er sich schneller, wenn man ihm zeigt, wo es was zu futtern gibt. Untenstehend findet Ihr ein paar Beispiele.



Leitet Pac-Man an, erfolgreich in der Spielhalle zu spielen. Wenn dieses gelingt, wird Pac-Man sehr glücklich sein und es Euch auch zeigen.

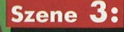




Setzt mit der Schleuder die große Spieluhr in Gang. Pac-Man wird vor lauter Freude ein kleines Tänzchen wagen und sich sehr, sehr wohl fühlen.







Macht Pac-Man auf den Pac-Hund aufmerksam. Er wird sich ihm nähern. Schaut, was dann passieren wird.







RUNDE 1: Milch holen

Wie Ihr zu Beginn des Spiels sehen könnt, lebt Pac-Man nicht alleine in seiner aufregenden Trickfilm-Welt, sondern hat eine Pac-Frau und ein Pac-Baby. Und wie es nicht anders sein kann, ist auch ein Pac-Baby wie alle Babies dieser Welt ganz wild auf leckere Milch. Leider ist die Milchflasche von Pac-Baby ratzeputze leergenuckelt. An dieser Stelle beginnt das Abenteuer von Pac-Man. Seine Aufgabe ist es, eine Milchkuh zu finden und die Baby-Pac-Man-Flasche mit diesem nahrhaften Nährtrunk zu füllen. Ach ja – die Flasche selbst muß auch erst gefunden werden! Beginnen wir also, Pac-Man auf den richtigen Weg zu bringen.

Pac-Mans Garten



Die Rinder-Farm



① Geschwätziger Junge

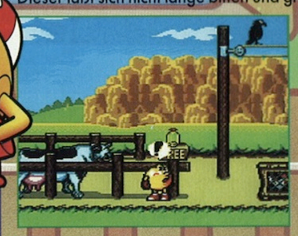
Bevor Pac-Man in die Nähe der tierischen Milchquelle gelangt, trifft er vor einem Heuschober auf einen Jungen, der ihn rücksichtslos vollquasselt. Aus seinem Mund quellen die Worte wie ein Wasserfall. Damit Pac-Man seinen Weg fortsetzen kann, solltet Ihr eingreifen und mit der Schleuder den Ballen Heu über der Quasselstrippe runterfallen lassen. Erst dann, wenn der Junge unter dem Heu begraben ist, kann die Suche nach der Milch weitergehen.





② Pac-Man und die Milchflasche

Nachdem Pac-Man die Milchflasche gefunden hat, muß er zu seinem Entsetzen feststellen, daß er sie nicht erreichen kann. Selbst wenn er sich auf seine knuddeligen Fußspitzen stellen würde: zu klein ist einfach zu klein. Pech gehabt, kleiner Droll, Dein Baby wird wohl durstig bleiben müssen – oder? Zum Glück erblicken wir einen schwarzen Raben oben auf dem Mast. Ob der uns helfen kann? Gedacht, getan! Zuerst müßt Ihr auf die Milchflasche schießen und danach auf den Raben. Dieser läßt sich nicht lange bitten und greift wie gewünscht in das Geschehen ein.





Die Häuser



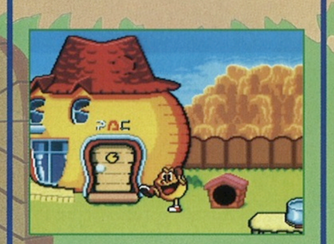
Der Park



Die Station

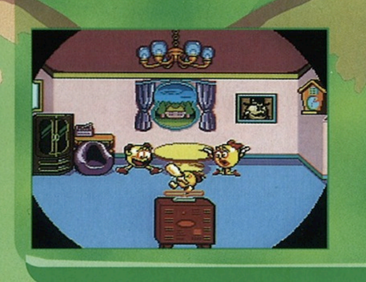
Links zurück

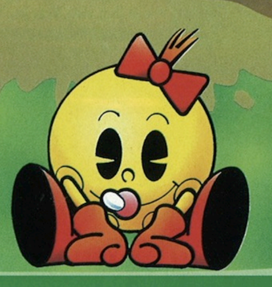
Es ist fast geschafft: Die Milchflasche ist voll, jetzt muß Pac-Man nach links zurück zu Frau und Kind. Das „LOOK!"-Kommando nach links weist ihm den richtigen Weg. Denn ohne die Fahrkarte für die Seilbahn, die er aber erst für die Milch von seiner Frau erhält, kann Pac-Man die Seilbahn rechts nicht betreten.



Pac-Man kehrt zurück!

Mit der Flasche voller Milch kehrt Pac-Man zu seiner Frau und zu seinem hungrigen Kind zurück. Das Hallo und die Freude ist natürlich groß. Zum Dank für das anstrengende erste Abenteuer bekommt Pac-Man von seiner lieben Frau eine Fahrkarte geschenkt. Diese Fahrkarte berechtigt Pac-Man zur Fahrt mit der Seilbahn.





RUNDE 2: Veilchen

Pac-Baby ist satt und zufrieden, der Bauch kugelrund voller Milch. Pac-Man selbst würde sich jetzt gerne von seinem ersten Abenteuer erholen und einfach nur rumhängen, da nervt ihn seine Frau mit der nächsten Aufgabe. Lucy, ihre Freundin, hat nämlich Geburtstag, erfährt Pac-Man in zuckersüßen Flötentönen von seiner Frau. Und wer anderes, als ihr lieber und fleißiger Gatte wäre geeigneter, um Lucy ein Bergveilchen als Geburtstagsgeschenk zu besorgen, läßt Ms. Pac-Man ihren Mann wissen. Pac-Man weiß, Widerworte geben bringt nur Ärger. Und so verläßt er seine ach so beschäftigte Frau Ms. Pac-Man, um das Veilchen zu holen

Pac-Mans Garten

Zur Rinder-Farm



Die Klippe

Zum Hang Glider



① Das Seil

Wenn Pac-Man wüßte, was bald auf ihn zukommt, würde er seinen Job als Hauptrolle in „Pac-Man 2" sofort kündigen – er ist nämlich nicht schwindelfrei! Doch so weit sind wir noch nicht. Bevor Pac-Man den Hang Glider findet, muß er an einem Seil nach oben klettern, wie Ihr auf den unteren Fotos erkennen könnt. Glücklicherweise ist Pac-Man ein rechter Schwerathlet und es bereitet ihm keine großen Mühen, mit seinen dicken Patschehändchen das Seil zu packen und sich langsam hochzuarbeiten.

② Der Flug beginnt!

Bevor Pac-Man sich an den Hang Glider klammern und wagemutig in die Tiefe stürzen kann, muß dafür Sorge getragen werden, daß mit der Schleuder der kleine Stein mehrmals angeschossen wird, bis er in die Tiefe kullert. Wird dieser kleine Kullerstein nicht entsorgt, stolpert Pac-Man fürchterlich in die Tiefe – und landet fürchterlich unsanft.

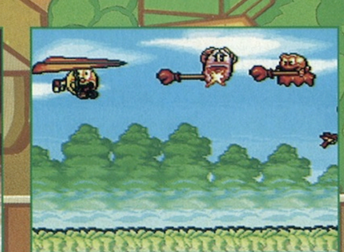


Pac-Man reist wagemutig durch die Lüfte!

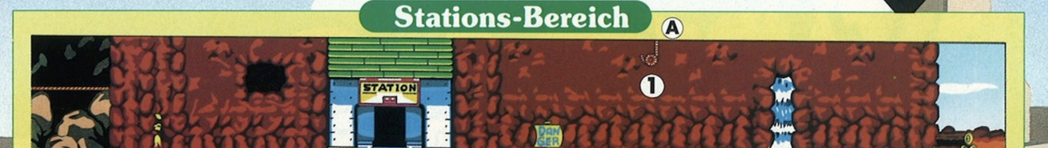
Wie schon anfangs bemerkt, ist Pac-Man nicht schwindelfrei. Doch noch mehr Angst als vor der Tiefe hat er vor seiner Frau. Ihm bleibt also nichts anderes übrig, als das Bergveilchen seiner Frau zu besorgen und sich in die Gefahr des hängenden Gleitens durch die Luft zu begeben. Weist ihm den Weg zu dem Gleiter und laßt ihn losfliegen. Doch kaum hat sich Pac-Man an die schwindelerregenden Höhen gewöhnt, kommen die nächsten Unannehmlichkeiten auf ihn zu: Monster und Steine machen ihm das luftige Leben schwer. Gegen die Monster hilft die zielsichere Handhabung der Schleuder; den Felsbrocken muß durch geschicktes Steuern ausgewichen werden.







Stations-Bereich



Vom Hang Glider

Der Wald



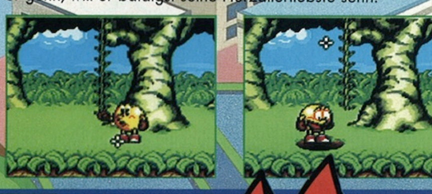
③ Die Blütenpracht

„Lucy in the Sky" singt und pfeift Pac-Man fröhlich vor sich hin. Denn er ist nicht nur ein großer Beatles-Fan, sondern er kommt dem Bergveilchen von Lucy immer näher, dem gesuchten Geburtstagsgeschenk. Nachdem er mit dem Hang Glider sicher gelandet ist, begibt er sich zu einem Blumenbeet und inhaliert tief und genußvoll die lieblichen Blumenaromen in seine knuffige Nase. Auf dem Weg dorthin werden ihm jedoch noch ein paar Merkwürdigkeiten begegnen, die Pac-Man leicht von seinem Ziel ablenken könnten.



④ Versteckter Ausgang

Mit dem Veilchen in Händen kann es Pac-Man kaum mehr erwarten, seine Frau zu treffen. Eine Rebenranke, auf die geschossen wurde, weist ihm den Rückweg. Zuppelt er nämlich daran rum, öffnet sich ein verborgenes Loch. Durch diese hohle Gasse muß er gehn, will er baldigst seine Herzallerliebste sehn.

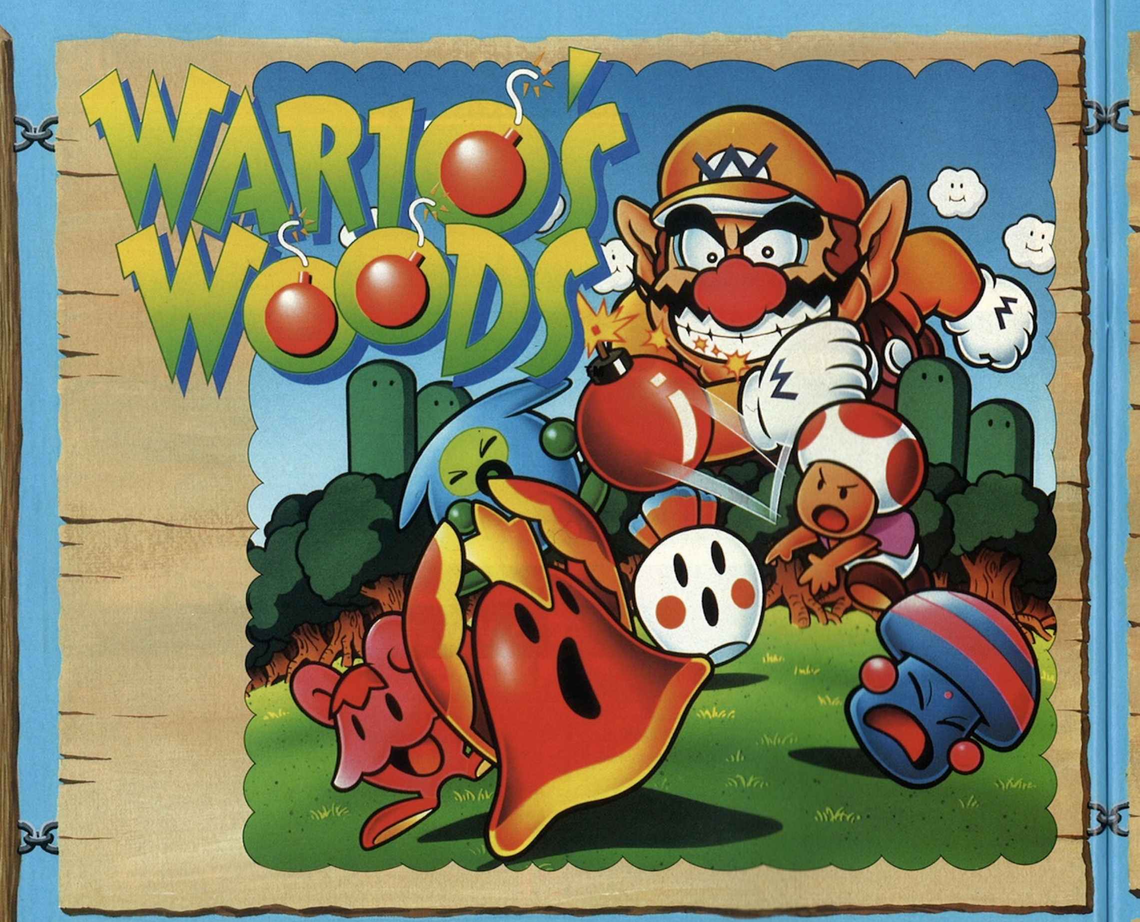


LET'S PARTY!

Mit dem Veilchen in der Hand betritt Pac-Man heimatliche Gefilde und nähert sich seinem Haus. Das lustige Gekreische seines Babies und seiner Frau heißt ihn schon von weitem Willkommen. Wie es scheint, sind die Vorbereitungen für Lucys Geburtstagsparty schon in vollem Gange. Wehmütig schließen wir nun dieses Kapitel und warten gespannt auf die aufregende Fortsetzung von „Pac-Man 2".







GROSSE AUSWAHL

Es gibt eine ganze Reihe Möglichkeiten, wie Ihr mit Toad gegen Warios Monsterarmee angehen könnt. Da habt Ihr die Qual der Wahl, denn Kneifen gilt nicht. Vielleicht solltet Ihr Euch die Sache erst einmal genauer im Trainingsmodus „Lesson" ansehen, bevor Ihr Euch ins volle Monstergetümmel stürzt. Eine besondere Herausforderung stellt das Duell gegen den Computer dar. Da ist einer hinterhältiger als der andere. Oder meßt Ihr Euch an Kombinationsgabe und Strategie an einem Freund oder einer Freundin im 2-Spieler-Modus. Es kommt garantiert spannungsgeladene Wettkampfatmosphäre dabei heraus.

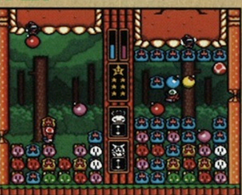
VS. COM

Wario hat seine besten Freunde, allesamt Fieslinge, versammelt, um Euch einen großen Kampf zu liefern. Am Ende bekommt es Toad mit Wario höchstpersönlich zu tun. Alles andere als ein Zuckerschlecken, wie man sich denken kann.



VS. 2P

Fordere einen Freund oder eine Freundin zu einem Duell im 2-Spieler-Modus heraus. Ihr könnt dabei Euren Spielstand speichern, selbst die auftauchenden Monster auswählen und das Tempo bestimmen, damit es fair zugehen kann.



ROUND GAME

Runde um Runde dringt Ihr mit Toad zusammen in das Dickicht der Wälder vor. Wie weit werdet Ihr es schaffen? Alle fünf Runden wird Euer Spielstand automatisch gespeichert. Und wenn Ihr die Belohnungsmünzen sammelt, gibt's Extraleben.



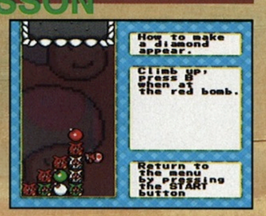
TIME RACE

In diesem Spielmodus ist die Uhr Euer größter Gegner. Schafft Ihr es, zwei bis fünf Runden lang alle Monster zu beseitigen und zwar so schnell wie möglich? Ihr habt die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden. Übt Euch erst einmal im Easy-Mode.



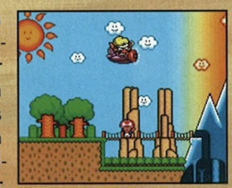
LESSON

Welche Möglichkeiten habt Ihr, Toad zu helfen, das Geschehen im monströsen Baumstamm zu kontrollieren? Das erfahrt Ihr in dem Lernmodus von „Wario's Woods". Prägt Euch die gezeigten Tricks gut ein und probiert sie gleich aus.



WARIO TOTAL VERPUZZELT!

Toad, der Held der Pilzköpfe, der sich schon mit Mario zusammen in manches Abenteuer stürzte, hatte es immer schon geahnt: Eines Tages wird er sich mit Wario anlegen müssen. Jetzt ist es soweit, denn Wario hat sich in den Peaceful Woods eingenistet und malträtiert die friedlichen Waldbewohner. Ganz klar, ein Fall für Toad. Das bedeutet, Köpfchen gegen Muskel und Masse, aber auch atemberaubende Puzzle-Action, wenn Toad versucht, der Monsterschar Herr zu werden. Die richtige Aufgabe für gewiefte Strategen und Kombinationskünstler! (pn)



GAME SELECT

VS COM	VS 2P	ROUND GAME
TIME RACE	LESSON	OPTION



Bomben und Monster in eine Reihe zu bringen, das ist Toads Aufgabe, denn nur so verschwinden Warios Monstergehilfen.

DIE BERÜHMTEN VORBILDER VON „WARIO'S WOODS"

Puzzler-Action-Spiele gehören zu den beliebtesten auf allen Videospielsystemen. Auch das Super Nintendo hat schon einige davon gesehen. In „Tetris & Dr. Mario" sind die beiden absoluten Klassiker des Genres vereint, während „Pac-Attack" einen Klassiker in neuem Gewand zeigt.

TETRIS & DR. MARIO



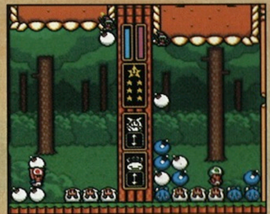
PAC-ATTACK

VERGESST DR. MARIO! JETZT KOMME ICH, WARIO, DER PUZZLE-KING!

SPANNENDE DUELLE

Ihr könntet natürlich ganz brav eine Monsterreihe nach der anderen löschen, aber damit werdet Ihr weder gegen einen Computergegner noch gegen einen zweiten Spieler den ganz großen Erfolg erzielen. Wenn Ihr clever seid, dann legt Euren Gegnern ein paar Fallstricke aus, indem Ihr die Spezialtechniken anwendet.

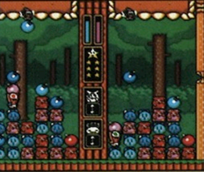


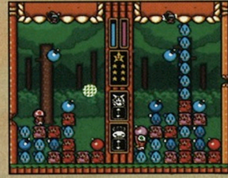


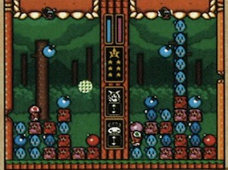


KETTENREAKTION

Gruppiert die Monster und Bomben so, daß aus dem Löschen einer Reihe gleich die Löschung der zweiten hervorgeht. Diese Kettenreaktion kann Eure Bombenzeit erhöhen, einen Extrastapel Monster in den gegnerischen Baumstamm werfen oder die runtergerutschte Decke bei Euch wieder nach oben schieben.

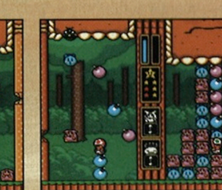


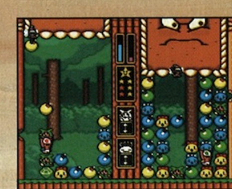




DECKENRUTSCH

Gelingt es Euch, gleich vier oder mehr Monster auszulöschen, dann sackt bei Eurem Gegner die Decke runter. Das bedeutet, daß seine Arena eine ganze Portion kleiner geworden ist und er unter Umständen ganz schnell in arge Bedrängnis gerät. Ziemlich hinterhältig, oder?

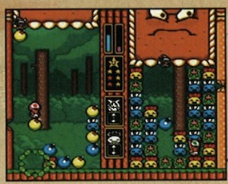


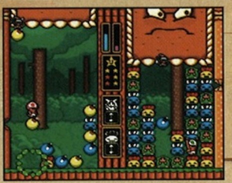


DIAMANTEN-ATTACKE

Könnt Ihr gleich fünf oder mehr Monster auf einen Schlag erledigen, dann erhaltet Ihr einen farbigen Diamanten. Versucht nun, eine farblich passende Reihe inklusive Diamant zu löschen und alle Bomben im Feld Eures Gegners verwandeln sich wie durch Zauberhand in Monster. Zauber oder Köpfchen?







DIE COMPUTER-GEGNER

Entscheidet Ihr Euch zu einem Duell gegen den Computer, dann schickt Wario seine cleversten Freunde ins Rennen. Zu Beginn habt Ihr die Möglichkeit, Euren ersten Gegner aus dreien heraus zu wählen. Sie sind unterschiedlich stark.



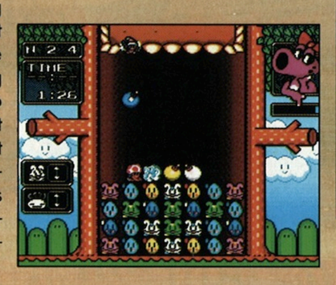


VON RUNDE ZU RUNDE

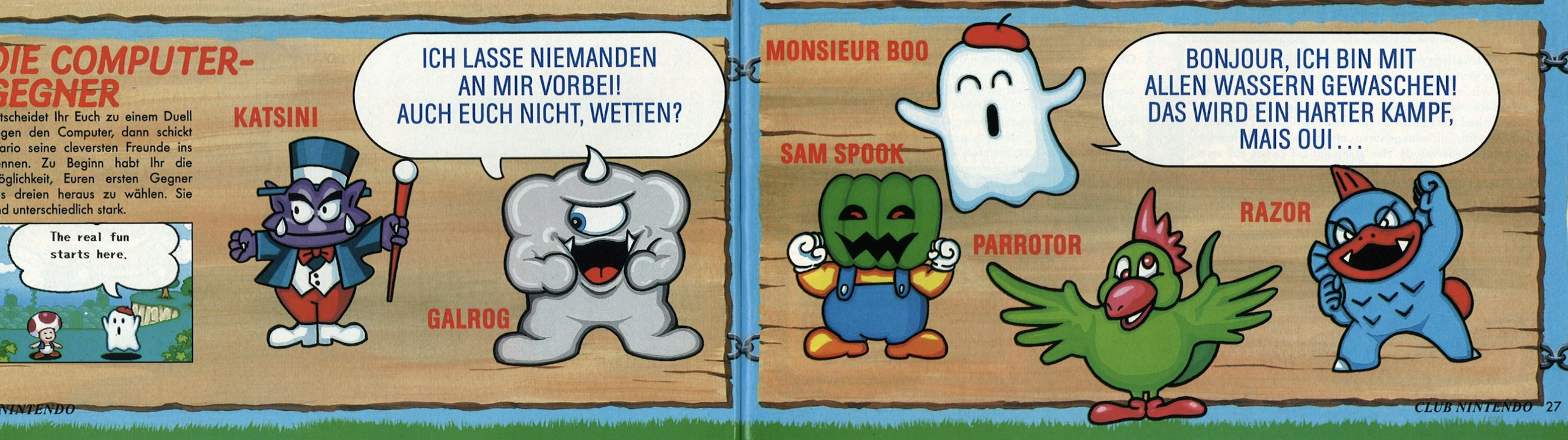
Tiefer und immer tiefer dringt ihr in das Dickicht der einstmals so friedlichen Wälder vor und befreit die Bäume von der Parasitenbrut. Wie weit werdet Ihr es schaffen? Glücklicherweise könnt Ihr Wario, der hämisch grinsend über Euer Treiben wacht, eins auswischen, denn Ihr sammelt Goldmünzen. Und habt Ihr 50 dieser wertvollen Münzen gesammelt, dann bekommt Toad eine weitere Chance, sprich ein Extraleben.

GEGEN DIE UHR

In diesem Modus geratet Ihr unter enormen Zeitdruck. Das kann richtig in Streß ausarten, denn Ihr müßt zwei bis fünf Runden lang alle Monster auslöschen, damit Ihr Erfolg habt. Dabei könnt Ihr jede Runde so oft spielen, wie Ihr wollt, um Eure Zeit zu verbessern. Die jeweils beste Zeit wird in einer Liste festgehalten. Probiert es zunächst im Easy-Mode aus und nehmt dann die Herausforderung der zwei weiteren Schwierigkeitsstufen an.









BOMBEN, TRÜMPFE UND GROSSE BALLONS

Aaaarghhh! Hier ist er wieder – und er ist nicht allein, das Pech begleitet ihn nämlich. Kaum macht er sich auf den Weg, rennt er auch schon gegen eine Laterne oder rutscht auf einer Bananenschale aus, das ist Timing. Doch immerhin hat er die ersten beiden Level schon hinter sich gebracht und befindet sich nun in der dritten Runde auf der Jagd nach der Lunte! (mm)

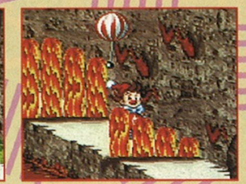




FEUER UND FLAMME!

Der dritte Level bringt unseren jungen Freund in die Berge. Doch auch hier wartet alles andere als ein gemütlicher Spaziergang auf ihn. Wie in den vorhergehenden Levels, gilt es auch hier, die vier Spielkarten zu finden und einzusammeln. Denn nur auf diese Weise kann Kid die Berge wieder verlassen. Zu den Hindernissen des Geländes gehören unter anderem auch Flammenlanzen und Feuerwände. Hier sollte Kid auf keinen Fall versuchen, sie zu überspringen. Besser ist es, zu warten, bis das Feuer verschwindet und dann zu passieren.





STEINSCHLAG!

Oh-oh, der miese Blackjack hat sich wieder eine Gemeinheit einfallen lassen. Diesmal lauert er mit einer riesigen Felskugel auf Kid Klown. Bleibt dieser jedoch einen Moment stehen und wartet, bis Blackjack die Felskugel heruntergerollt hat, bleibt er verschont. Stattdessen erwischt es den Übeltäter selbst. Doch wahrscheinlich wird ihn das nicht davon abhalten, bei nächster Gelegenheit wieder eine Gemeinheit auszuhecken. Sei auf der Hut, Kid Klown!



START

LEVEL 3 – DER BERG RUFT!

Auf geht es in einen neuen Level voller neuer Gefahren und Prüfungen, die es zu meistern gilt. Diesmal hat es Kid Klown ins Gebirge verschlagen. Natürlich ist er nicht alleine hier, der böse Blackjack hat sich mal wieder an seine Fersen geheftet und heckt so manchen noch böseren Anschlag aus. Aber Kid hat in den ersten beiden Leveln schon so viel mitgemacht, daß ihn fast nichts mehr überraschen kann.

Ⓐ weiter bei Ⓐ

Ⓑ weiter bei Ⓑ



HAMMERHART!

„Hau den Lukas" gehörte schon immer zu den Lieblingsspielen von Blackjack. Diesmal möchte er seine Kenntnisse auf dem Gebiet erweitern und seine Treffsicherheit an beweglichen Zielen erproben. Kid Klown kommt ihm da gerade recht. Um nicht als Opfer des „Hau den Klown"-Spiels zu enden, sollte Kid sich zunächst in gerader Linie von Blackjack entfernen und dann, wenn Jack mit dem Hammer zuschlägt, seitlich ausweichen. Den Rest erledigt dann ein Felskügelchen.

ZIEL

START

Ⓐ

LEVEL 4 – DAS EIS IST HEISS!

Eieiei, eine Eiswelt! Und was für eine. Nicht nur, daß es nun enorm rutschig wird, nein, auch Blackjack, der eiskalte Weltraumpirat und Entführer der Prinzessin, hat Kid Klown bis hierher verfolgt und sich wieder einige Gemeinheiten ausgedacht, die das Clownsgesicht an seinem Vorhaben, die entführte Schönheit zu befreien, hindern sollen. Aber auch die äußeren Umstände, die Kälte und das Glatteis, machen Kid schon genug zu schaffen. So ist es zum Beispiel nicht einfach, auf dem rutschigen Boden rechtzeitig zu stoppen, um die Ballons einzusammeln. Deshalb sollte Kid sich eher behutsam vorantasten, will er alle vier Karten finden. Probleme wird ihm auch die riesige Eisfratze bereiten, mit der er besser keine nähere Bekanntschaft machen sollte. Schließlich gibt es da noch Blackjack, der es ebenfalls auf den Spaßmacher abgesehen hat. Kid hat also auch in diesem Level eine Menge Ärger am Hals.



★ ★ DIE FROSTFRATZE ★ ★

Oh-oh! Genauso frostig und kalt wie die Temperatur, scheint auch der Typ zu sein, auf dessen Eiszunge Kid hier gelandet ist. Noch dazu zieht er seine Zunge langsam ein. Da bleibt Kid nur eines übrig: Rennen, was das Zeug hält. Nur dumm, daß der Typ auch noch mit Feuerbällen nach dem tolpatschigen Clown schießt. Um diesen zu entgehen, sollte Kid sich genau in der Mitte der Eiszunge aufhalten. Hier ist er sicher und muß nur hin und wieder die Flammen überspringen.



★ EISZAPFEN-AKUPUNKTUR ★

Und schon lauert die nächste Gefahr auf unseren jungen Helden. Diesmal handelt es sich um gar bösartige Eiszapfen, die wie zufällig vom Himmel fallen. Sicher hat aber auch hier wieder Blackjack seine schmutzigen Finger im Spiel. Kid kann der Eiszapfen-Akupunktur entkommen, indem er genau die Schatten beobachtet, die die eisigen Ereignisse vorauswerfen. Auf diese Weise bleibt ihm ein wenig Zeit, um den Geschossen auszuweichen. Noch sicherer ist es jedoch, einfach zu warten, bis alle Eiszapfen vom Himmel gefallen sind. Dann kann Kid die Stelle ohne Sorge passieren.





★ ★ DER BÖSE BOBFAHRER ★ ★

Wieder mal Blackjack. Kid scheint diesen Typen einfach nicht loszuwerden. Noch dazu hat sich der Kerl diesmal etwas ganz gemeines einfallen lassen. Er hat sich einen Bob besorgt und jagt nun damit Kid Klown. Doch natürlich handelt es sich bei dem Gefährt um keinen gewöhnlichen Bob, sondern um ein Sondermodell, das mit einem Vereisungsstrahler ausgestattet ist. Sobald Blackjack seinen Widersacher im Visier hat, feuert er diesen ab und vereist Kid für einen Moment. Dabei geht unserem Tolpatsch natürlich wertvolle Zeit verloren, auf der Jagd nach der Lunte. Deshalb sollte er sich im Ausweichen üben. Sobald Blackjack hinter ihm ist und seinen Strahl abschießt, muß Kid zur Seite springen. Gelingt ihm das einige Male, gibt sein Widersacher auf und rast davon.



ZIEL

weiter bei Ⓐ





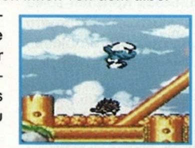
Sie sind so groß wie Edelsteine und so blau wie das Meer bei Capri. Sie sind sehr fleißig und arbeiten täglich, denn die Laster des Lebens sind ihnen fremd. Dennoch fühlen sie sich ganz wohl, wenn sie nicht gerade in Gurgelhals' Kochtopf landen sollen. Die Rede ist von den SCHLÜMPFEN, den guten Geistern des Waldes... (mm)



Ein schlumpfiges Abenteuer



Es war furchtbar. Nicht nur, daß ihre Hosen hinten ein Loch hatten und man ihren Puschel sehen konnte, nein, nun waren auch noch einige von ihnen von dem albernen Zauberer Gurgelhals entführt worden. Deshalb hatte Papa Schlumpf einen seiner tapfersten Schlümpfe ausgewählt, um die anderen aus ihrer mißlichen Situation zu befreien.





Akt 3: Die Brücke

Das Dorf und der Wald liegen bereits hinter unserem tapferen Schlumpf. Nun muß er die Brücke überqueren, doch das ist leichter gesagt als getan. Der Sturm der letzten Nacht hat nämlich seine Spuren hinterlassen. Einige Teile der Brücke haben sich verabschiedet und nun klaffen an vielen Stellen des hölzernen Übergangs Lücken, die es zu überwinden gilt.

❶ TRARA, EIN TRAMPOLIN!

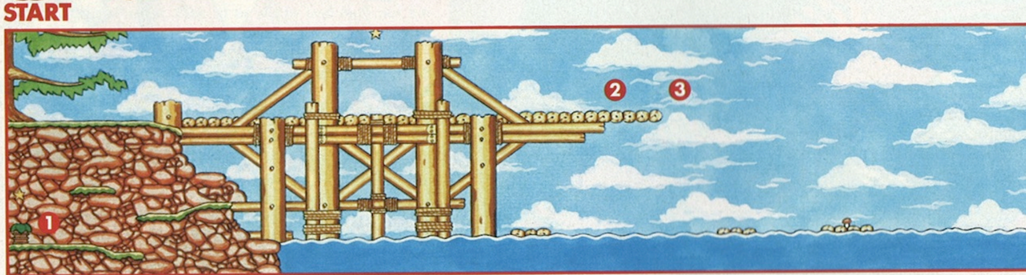
Habt Ihr die Vogel-Airline verpaßt, bleibt Euch nichts anderes übrig, als zum Anfang der Brücke zurückzukehren. Hierbei ist Euch ein Blatt-Trampolin behilflich, mit dessen Hilfe Ihr von den unteren Plattformen nach oben springen könnt. Ihr könnt das Trampolin auch herumtragen und es dort plazieren, wo es Euch am meisten nützt. Dies funktioniert übrigens auch mit anderen Gegenständen. Stellt Euch einfach neben den betreffenden Item und drückt das Steuerkreuz nach unten.





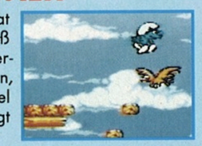
❷ BÖSE FALLEN

Natürlich warten auf der Brücke noch mehr Gefahren. So sollte er zum Beispiel den Balken der Brücke nicht trauen, viele von ihnen sind morsch und lösen sich sofort auf, wenn man sie betritt.



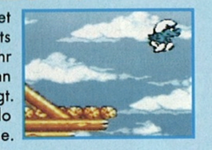
❸ SPASS MIT FEDERVIEH

Nun wird es gefährlich. Schlumpf hat den ersten Abgrund entdeckt und muß diesen nun mit Hilfe der Vögel überbrücken. Dabei sollte er darauf achten, daß er nicht konstant auf dem Vogel stehenbleibt, denn sein Gewicht bringt den Vogel zum Abstürzen.



❹ SPRUNG NACH RECHTS

An der rechts gezeigten Stelle solltet Ihr einen weiten Satz nach rechts machen. Auf diese Weise landet Ihr sicher auf dem Floß, das Euch dann zum letzten Teil der Brücke bringt. Habt also Vertrauen ins Club Nintendo Magazin und springt ins Ungewisse.





❺ NOCH MEHR GEFIEDERTEN SPASS

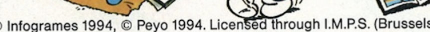
Geschafft! Schlumpf hat das andere Ende der Brücke erreicht. Nun stellt sich jedoch das nächste Problem. Wie kommt er von unten wieder auf die Brücke, um diese Stage zu beenden? Auch hier sind ihm wieder die Vögel behilflich. Schlumpf benutzt sie als Treppe und gelangt so nach oben.










Akt 4: Der Schwarzwald

Diese Stage erhielt ihren Namen durch die gar garstigen Schwarzschlümpfe, die im Wald ihr Unwesen treiben. Diese Kerlchen sollte man besser umgehen, wenn man sich nicht selbst schwarzärgern möchte. Außerdem warten hier die Bss-Fliegen auf unseren blauen Helden.

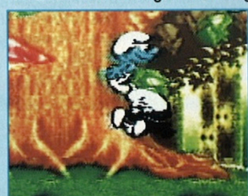
❶ STÄRKUNG MIT HINDERNISSEN

Gleich zu Anfang des Schwarzwaldes winkt eine kleine Stärkung. Auf einem Pilz wartet eine Himbeere darauf, gegessen zu werden. Doch Vorsicht, eine der üblen Bss-Fliegen umkreist die Beere und wartet nur darauf, zustechen zu können.



❷ SCHWARZSCHLUMPF

Eine einzige Berührung des Schwarzschlumpfs reicht und Ihr seid dahin. Geht ihm also aus dem Weg oder erledigt ihn.



Dieser Ast hier stört total. Ich komme mir vor, als hätte ich ein Brett vorm Kopf.

❸ EIN BLATT IN DER NOT

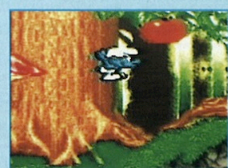
Tja, was soll ich sagen. Am besten nichts, denn sonst kann es eventuell gegen mich verwandt werden.

Wie kommt unser kleiner blauer Freund nur auf den am Baum wachsenden Pilz? Die Antwort fliegt im Wind. Wieder einmal muß Schlumpf eines der Blätter nutzen, um den Höhenunterschied zu überwinden. Vom Pilz aus geht es dann weiter.



❹ GEFAHR VON OBEN

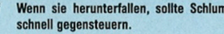
Schon bald wird unserem Helden auffallen, daß der Wald voller Gefahren steckt. Nicht nur die vielen Abgründe sind daran schuld, sondern auch die Tomatenpflanzen, deren Gewächse sich plötzlich lösen. Dummerweise geschieht das immer dann, wenn sich Schlumpf gerade unter ihnen befindet. Trotzdem gibt es eine Möglichkeit, die Pflanzen zu überlisten. Der Schlumpf muß sich in ihre Richtung bewegen und dann, nachdem die Gewächse abfallen, schnell wieder zurückrennen.



Überall im Schwarzwald wird der Schlumpf auf Tomatengewächse treffen.



Wenn sie herunterfallen, sollte Schlumpf schnell gegensteuern.



START



ZIEL



❺ BRÜCKE AUS BLÄTTERN

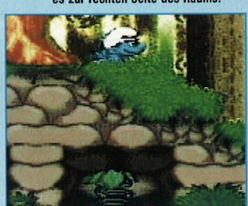
Ungefähr in der Mitte des Waldes befindet sich ein riesiger Abgrund, den es zu überqueren gilt. Leider gibt es hier keine Brücke, die zur anderen Seite des Hangs führt. Deshalb muß Schlumpf sich mit den Blättern behelfen, die über dem Abgrund schweben. Mit einigen weiten Sätzen hat er es dann geschafft und die andere Seite erreicht.

Hallo, ich bin der Schlumpf, der immer ein Geschenk mit sich herumträgt.



❻ GEFANGEN IM BAUM?

Weil Schlumpf so neugierig ist, hat er sich in den hohlen Baumstumpf fallen lassen. Doch wie kommt er wieder heraus? Ganz einfach: Das Trampolin, das sich in seiner Nähe befindet, hilft ihm weiter. Plaziert es Schlumpf ganz rechts, kann er wieder in die Freiheit springen.



Schnappt Euch das Trampolin und tragt es zur rechten Seite des Raums.



Von dieser Stelle aus kann Schlumpf bequem in die Freiheit springen.

❼ EINE GUT BEWACHTE SCHLUMPF-PUPPE

Im Graben, in dem eine kleine Schlumpfpuppe ein Extraleben verspricht, befindet sich jedoch auch eine Gefahr. Ein Maulwurf bewacht die Puppe und er sieht so aus, als hätte er noch nicht gefrühstückt.



Endgegner: Das Schnappding

Der Endgegner des vierten Levels ist das Schnappding, eine schlumpffressende Pflanze, die mit gleich drei Köpfen nach Euch schnappt. Um dem Unkraut den Garaus zu machen, muß Schlumpf auf jeden der Köpfe viermal springen. Das ist jedoch schwerer, als es sich anhört, denn erstens sind die Köpfe sehr schwer zu erreichen und zweitens funken andauernd Schwarzschlümpfe dazwischen. Nur gut, daß sich in der Nähe des Schnappdings ein Trampolin befindet, mit dem man die Distanz verkürzen kann.

Torte eß' ich wirklich gern, nur ungern tu ich sie entbehr'n. Ob ich dicker werd', ist mir egal, denn sportlich bin ich allemal!



Hier die Zwei-Phasen-Methode, um den Gegner zur Strecke zu bringen. Zunächst muß der Schlumpf das Trampolin holen und es rechts neben dem Gegner plazieren.



Mit dem Trampolin kann Hefti sich nun die einzelnen Köpfe des Monsters vornehmen. Jeder der Köpfe muß genau viermal getroffen werden. Dann erst ist das Unkraut beseitigt.





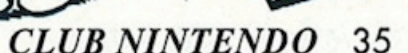










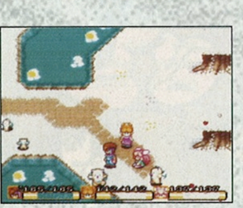
HOTLINE

Wie Ihr sicher schon wißt, ist unsere Telefon-Hotline für Probleme zuständig, die Ihr bei den Spielen habt. Zum Beispiel bei Fragen zu den Endgegnern oder bei knifflligen Stellen, an denen es scheinbar nicht mehr weitergeht. Täglich gehen tausende von Anrufen ein und unsere Spieleberater helfen Euch bei den schwierigsten Situationen weiter. Geheime Cheats oder Paßwörter werdet Ihr am Telefon zwar nicht erfahren, dafür werden Euch aber alle spieltechnischen Fragen beantwortet. Wir haben unsere Köpfe mal wieder rauchen lassen, die grauen Gehirnzellen in Schwung gebracht und uns dazu entschlossen, eine neue Rubrik mit den häufigsten und interessantesten Telefonfragen zu veröffentlichen. Dieses Mal werdet Ihr Fragen und Antworten zu fünf verschiedenen Super Nintendo-Spielen vorfinden, die zur Zeit am Telefon zu den Rennern gehören und zu denen sehr viele Fragen eingehen.

SECRET OF MANA (Super Nintendo)

Ich befinde mich im Vier-Jahreszeiten-Wald und finde die Koboldsiedlung nicht. Was muß ich nun tun?

Zunächst einmal solltet Ihr mit allen Zapplern reden. Die Zappler erweisen sich als äußerst gesprächige Gesellen. Gemeinerweise haben die fiesen Minos-Kreaturen das Zapplerdorf überfallen und halten dieses besetzt. Besiegt die Kreaturen, damit die Zappler zurück in ihr Dorf können. Plötzlich erinnert sich die Koboldin wieder an den Weg, der Euch in die Koboldsiedlung bringt. Lauft nun zuerst durch den Frühling, Sommer, Herbst, Winter und nochmal durch den Frühling. Der Weg in die Koboldsiedlung ist dann endlich offen.



Hier müßt Ihr mit allen Zapplern reden.

Endlich hat die Sucherei ein Ende!



Die stacheligen Monster erweisen sich als hartnäckige Gegner.

Ein idyllisches Plätzchen. Die Koboldsiedlung!

Der Schmusekater in Turas Schloß bereitet mir Schwierigkeiten. Wie besiege ich ihn?

Bei diesem Gegner solltet Ihr schon mindestens Level 9 erreicht haben. Rüstet Euren Held mit dem Eisenhelm, der Dornenweste und dem Kraftarmband aus, das Mädchen mit der Haarschleife, der Ninjarobe und dem Kraftarmband und die Koboldin mit der Puschelmütze, der Dornenweste und ebenfalls dem Kraftarmband. Die drei Helden können nun den Kampf gegen den Schmusekater aufnehmen. Wenn er sich auf den beiden Plattformen links und rechts oben befindet, könnt Ihr zum unteren Bildschirmrand gehen und Euch auf die beiden grauen Bodenplatten stellen. Dort kann Euch der Schmusekater kaum mit seinen beiden Zaubern treffen. Traut er sich nach unten, könnt Ihr ihm sogleich mit einer aufgeladenen Waffe den Garaus machen. Vergewissert Euch aber vorher, ob Ihr genügend Bonbons, Schokolade und Honig im Rucksack habt, um im Notfall Eure Kräfte auffrischen zu können.



Der Schmuseliger ist nicht gerade ein Streicheltier!

Seit Ewigkeiten suche ich schon das Rubindiadem. Wo ist es denn versteckt?

Um ehrlich zu sein, wir haben das Rubindiadem auch noch nicht gefunden. Es scheint wirklich sehr gut versteckt zu sein. Zum Glück gibt es aber noch wesentlich bessere Rüstungsgegenstände im Spiel zu kaufen, so daß Ihr Euren Helden nicht unbedingt mit dem Rubindiadem schmücken müßt.

Wo befindet sich in der Mana-Festung der Wucherkrater?

In der Mana-Festung befindet sich kein Wucherkrater. Es handelt sich hierbei um ein „Fehlerteufelchen", das sich unbemerkt in das Spieleberater-Buch eingeschlichen hat. Den Wucherkrater findet man das letzte Mal rechts neben der Dämonenfestung. Dort kann man sich die besten Rüstungen kaufen und noch einmal einen Großeinkauf machen, um sich für den schweren Kampf in der Mana-Festung zu rüsten.

KÖNIG DER LÖWEN (Super Nintendo)

Ich bin in der Lava-Höhle (Level 7) nach ganz rechts gegangen und komme nun bei den beiden Vulkanen nicht weiter. Was muß ich denn hier tun?

Bei diesem „Tanz auf dem Vulkan", könnt Ihr hochspringen und mit der Tatze gegen einen Stein an der Decke schlagen. Wenn Ihr ihn oft genug getroffen habt, fällt der Stein herunter und öffnet Euch einen neuen Weg.



Verbrennt Euch hier nicht die Pfoten.

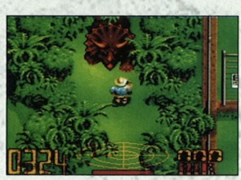
Am Ende der Lava-Höhle komme ich an eine Stelle, an der sich vier Vulkane befinden. Wie komme ich aus der Höhle heraus?

Um nicht von den Steinen getroffen zu werden, müßt Ihr immer geschickt auf einen der Vulkane ausweichen, der gerade nicht aktiv ist. Habt Ihr dieses aufreibende Ausweichmanöver einige Zeit erfolgreich überstanden, fallen Felsen von der Decke und verschließen die Vulkane. Sind sie alle verschlossen, könnt Ihr auf den ganz linken Vulkan springen. Dieser bringt Euch dann aus dem siebten Level heraus.

JURASSIC PARK (Super Nintendo)

Wo finde ich Dennis Nedrys ID-Karte, um den Hauptcomputer neu zu booten?

Nedrys Karte findet Ihr im Erdgeschoß der Stranddiensthütte. Um zu diesem Gebäude zu gelangen, müßt Ihr jedoch einen kleinen Umweg in Kauf nehmen. Geht vom Besucherzentrum aus nach links in den Wald. Die Anordnung der Bäume und Sträucher macht diesen Wald zu einem verwirrenden Labyrinth. Verlauft Euch nicht und sucht im Süden nach dem Zugang der Stranddiensthütte. Versucht den Triceratops (er ist übrigens unbesiegbar) links außen in diesem Wald zu finden. Von dieser Stelle aus müßt Ihr nach unten gehen, um so den Eingang der Hütte zu finden. Im Inneren des Gebäudes begebt Ihr Euch vom Eingang aus nach links, um die ID-Karte von Dennis Nedry zu finden.



Wenn Ihr den Triceratops gefunden habt, geht es unten weiter zur Hütte.

Im Inneren der Hütte findet Ihr links die ID-Karte.

DIE SCHLÜMPFE (Super Nintendo)

Wie komme ich im 2. Act (Wald) beim Eichhörnchen weiter?

Eure Aufgabe in diesem Abschnitt ist es, nach ganz oben zu gelangen. Springt auf den obersten Pilz und wartet, bis ein Blatt oberhalb vom Eichhörnchen nach unten gesegelt kommt. Hüpft dann schnell auf das Blatt und anschließend von dort aus nach links oben auf den Ast. Jetzt müßt Ihr versuchen, mit Hilfe der Blätter im Zick-Zack-Kurs nach oben zu kommen. Mit etwas Übung und Geschicklichkeit werdet Ihr diese Stelle ohne Probleme meistern können.



Das Eichhörnchen macht einen Frühjahrsputz und wirft alles aus dem Bau.

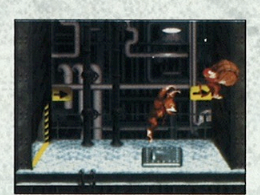
DONKEY KONG COUNTRY (Super Nintendo)

Ich habe das Spiel zwar schon geschafft und den Endgegner besiegt, habe aber noch nicht alle Bonuslevel gefunden. Wo befinden sich diese?

Wenn Ihr auf der Karte steht, wird der Name des Levels angezeigt (z. B. „Sturztal"). Wenn sich hinter dem Namen ein Ausrufezeichen befindet, habt Ihr in diesem Level bereits alle Bonuslevel gefunden. Ist noch kein Ausrufezeichen da, fehlt Euch noch mindestens ein Bonusraum. Ausgerüstet mit diesem Tip könnt Ihr Euch nun auf den Weg machen und alle Level abgrasen, um die restlichen Bonusräume zu finden.

Im „Ölfaß-Boulevard" habe ich schon drei Bonusräume gefunden. Wo befindet sich der letzte Bonusraum?

Ihr müßt wieder in den zweiten Bonusraum gehen. Dort befinden sich drei Fässer, bei denen Ihr das gleiche Symbol eingeben müßt. Wählt dreimal die einzelne Banane und Ihr bekommt zur Belohnung ein Faß. Nehmt dieses Faß auf und springt damit nach rechts oben gegen die Wand. Wenn Ihr nun mit dem Faß in der Hand die Wand herunterrutscht, kommt Ihr in den letzten Bonusraum.



Diesen Sprung sollte man mal ausprobieren!






DIE SCHLÜMPFE

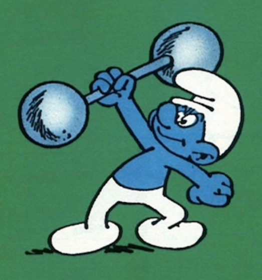










Power Rangers (Super Nintendo)

Power Codes

Das Leben eines Power Rangers ist hart und der Kampf gegen Rita Repulsa sogar noch härter! Deswegen habe ich die Paßwörter gesammelt, damit die Rangers auch spätere Level erkunden können.

Level 2: 3847
Level 3: 5113
Level 4: 3904
Level 5: 1970
Level 6: 8624
Level 7: 2596

Und als Extra-Schmankerl hier noch drei zusätzliche Paßwörter, mit denen Ihr im 2-Spieler-Modus Eure Kräfte mit einem Freund messen könnt: Das erste lautet 0411, das zweite 1007 und das dritte 1212. Viel Spaß wünscht Euch

Marcel Schlothauer, Berlin

Pac-Attack (Super Nintendo)

Paßwort-Puzzle

Für diejenigen unter Euch, denen die Geister immer einen Strich durch die Rechnung machen, haben wir hier eine Auswahl von Paßwörtern zusammengestellt:

Level	Paßwort
Level 10:	SRY
Level 20:	MWS
Level 30:	WHT
Level 40:	RMN
Level 50:	WLC
Level 60:	TMP
Level 70:	WTM
Level 80:	BSK
Level 90:	BTF
Level 100:	LST

Sascha Hochscherff/Oliver Rademacher, Bad Schwartau

Familienrekord



Nachdem ihre Freundin einen Game Boy bekommen hatte, stand für Dörthe Warnk fest: Sie braucht auch ganz dringend einen. Die 10jährige aus Hagenow bei Schwerin spielt nicht nur auf ihrem Game Boy gerne Tennis, sondern auch auf dem Tennisplatz oder an der Tischtennisplatte. Außerdem singt sie mit im Chor und sammelt leidenschaftlich alles, was sie von Nintendo in die Hände bekommen kann. Die Video-spiel-Abenteuer von Mario sind ihre absoluten Favoriten. Sobald Dörthe das neue Club Nintendo-Magazin in den Händen hält, sucht sie als erstes mal nach allen neuen Informationen über Mario. Bei „Tetris" hält der pfiffige Rotschopf mittlerweile den Familien-Rekord – niemand in der Familie schafft mehr Punkte in dem atemberaubenden Puzzlespiel.

Turtles Tournament Fighter (NES)

Hothead vs. Hothead

Bislang dachte jeder, daß es nicht möglich sei, ein Spiegelmatch mit Hothead auszutragen. Der folgende Trick beweist aber das Gegenteil. Auf dem Titelbildschirm muß zunächst die Option „VS CPU" angewählt werden. Wählt Euch als Spieler 1 Shredder aus und teilt dem Computer Hothead zu. Spielt solange, bis Ihr gewinnt oder verliert. Sobald der Kampf vorbei ist, macht Ihr ein „Rematch". Jetzt bewegt Ihr den Cursor auf Hothead und drückt zweimal Start. Der Computer merkt nicht, daß er ausgetrickst wurde. Nun werdet Ihr mit Hothead gegen Hothead kämpfen. Dieser Trick funktioniert ausschließlich mit Shredder und ist beliebig oft wiederholbar.

Wolf Breitsprecher, Schmalfeld

Zunächst müßt Ihr mit Shredder gegen den Computer-Hothead kämpfen.



Im „Rematch" steht Euch dann auch Hothead als Kämpfer zur Verfügung.

Top Gun (Game Boy)

Paßwörter

Für alle Top Gunner, die Probleme haben, durch die Missionen zu kommen, stelle ich die wichtigsten Paßwörter zum Abdrucken zur Verfügung.

Mission 3: 88W8QQ4
Mission 5: K8LKQQ7
Mission 7: S8NSQQP
Mission 9: 7877QQL
Mission 10: F82XKQZ

Ihr müßt keinen bestimmten Namen eingeben, um die Paßwörter benutzen zu können. Viel Spaß!

Benny Rosenfeld, Höpfigheim

Pitfall (Super Nintendo)

Unendlich Continue

Es gibt Spiele, die einen wegen des enorm hohen Schwierigkeitsgrades zur Verzweiflung bringen können. In diese Reihe fügt sich „Pitfall – The Mayan Adventure" nahtlos ein. Aus diesem Grunde hier nun ein Trick, der Euch eine echte Hilfe sein wird. Mit diesem wird es leichter sein, das Spiel durchzuspielen. Begebt Euch ins Spiel und verliert alle drei Männer, so daß Ihr zum Continue-Bildschirm gelangt. Hier drückt Ihr solange auf den Start-Knopf, bis die Zahl hinter dem Continue-Schriftzug den Wert 9 erreicht. Ihr werdet feststellen, daß sich auch im weiteren Spielverlauf der Wert nicht mehr verringert, ganz egal wie viele Continues Ihr auch gebrauchen werdet.

Wario Blast (Game Boy)

Wechselspiel!

Ich habe einen Trick herausgefunden, wie man ohne große Mühe die beiden Hauptdarsteller im Spiel auswechseln kann! Wenn Ihr schon einige Paßwörter mit Wario erspielt habt, dreht Ihr diese Codes einfach um und Ihr könnt so die Level jetzt mit Bomberman als Spielfigur durchspielen. Hier ein Beispiel: Als Bomberman lautet das Paßwort für den Boss von Level 4: 0874. Gebt Ihr dieses Paßwort umgekehrt ein, also 4780, könnt Ihr dem Endgegner als Wario gegenübertreten. So ist also für jede Menge Abwechslung gesorgt!

Timo Warzecha, Pliezhausen

Erst probiert Ihr Euer Glück mit Bomberman ...



... und dann bekommt Wario nochmals eine Chance.

Mega Man 4 (NES)

Paßwort-Codes

Nach langem Ringen mit den zahlreichen Gegnern habe ich doch noch alle Paßwörter herausgefunden.

Toad Man besiegt:
A3 A5 A6 B1 D1 E3
Bright Man besiegt:
A1 A3 A5 B2 D1 E3
Pharao Man besiegt:
A1 A5 B3 B4 D1 E3
Ring Man besiegt:
A1 B4 B6 C1 D1 E3
Dust Man besiegt:
A1 B4 B5 C4 D1 E3
Skull Man besiegt:
A1 B4 B5 C6 E3 F2
Dive Man besiegt:
A1 B4 B5 D2 E2 E3
Drill Man besiegt:
A1 A4 B5 E2 E3 E4

Wer auch noch die volle Ausrüstung bei Dr. Cossack haben möchte, gibt folgenden Paßwort-Code ein: A1 A4 B5 E2 F1 F3. Viel Spaß beim Durchspielen!

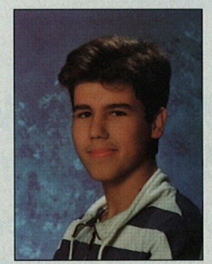
Thorsten Finke, Weener

Das Dschungelbuch (NES)

Kapitelsprünge

Die Schlange Kaa und der Tiger Shir Khan haben Euch bestimmt schon öfter fast zur Verzweiflung gebracht. Für die Verzweifelten unter Euch nun hier ein Trick, mit dem Ihr die einzelnen Level und noch andere feine Sachen (z. B. unendlich Leben, Zeit selbst einstellen) anwählen könnt. Drückt im Start-Bildschirm Select, damit Ihr ins Optionsmenü kommt. Wählt dann „Music/Effects Test" an und spielt die folgenden Soundeffekte nacheinander: 40, 30, 20, 19, 19, 17, 16, 15. Der „Jungle Book Cheat Status" erscheint, wo Ihr durch Drücken von links bzw. rechts den Level und durch Drücken von Select die einzelnen Optionen umstellen könnt. Jetzt sieht die ganze Sache doch schon viel gemütlicher aus, oder?

Filmemacher



Seit Marko Ostovic „Donkey Kong Country" in seine Super Nintendo-Konsole eingesteckt hat, kommt er nicht mehr davon los. Schließlich will er auch am Ende 101 % mit Sternchen auf dem Bildschirm sehen. Wenn der 13jährige Halbamerikaner mal nicht mit seinem Super Nintendo, NES oder Game Boy spielt, dann geht er schwimmen, spielt Basketball oder fährt mit dem Fahrrad durch die Gegend. Der Weinheimer ist ein Fan von Arnold Schwarzenegger und sein Lieblingsfilm ist Jurassic Park. Und demnächst will er selbst unter die Filmemacher gehen, denn er plant mit seinen Freunden einen Film, der die Geschichte von „Secret of Mana" zur Vorlage hat. Das Spiel hat es Marko nämlich besonders angetan – drei Tage lang war er nicht mehr davon abzubringen, den Mana-Baum zu retten.

Daze Before Christmas (Super Nintendo)

Nachrichten vom Nikolaus

Auch wenn Weihnachten schon einige Monate zurückliegt, das nächste kommt bestimmt. Außerdem gibt es das Spiel ja zu Ostern immer noch. Deshalb habe ich mir gedacht, Euch die Paßwörter zu schicken, damit das Weihnachtsfest bei jedem ein Fest der Freude wird, auch wenn man am Ostermontag spielt.

Die Paßwörter:

Level 6: TNFRN
Level 13: SLJFT
Level 19: SNJLB
Level 24: KRLHG

Eine fröhliche (sommerliche) Schlittenfahrt mit Santa Claus wünscht Euch

Christian Fahle, Buro

Clayfighter (Super Nintendo)

Endgegner direkt!

N. Boss ist ein recht seltsamer Gegner, aber sein alles vernichtender Würgegriff lehrt jeden Kämpfer, ihn als Gegner zu fürchten. Ihr habt nun die Möglichkeit, ihn anzuwählen. Dazu müßt Ihr das Spiel zunächst durchspielen, bis Ihr den Endgegner „N. Boss" erreicht habt. Nun müßt Ihr beide Kampfrunden verlieren. Beim folgenden Continue-Bildschirm laßt Ihr den Timer nach unten laufen, wobei Ihr keine Tasten drücken dürft. Bald erscheint der Titelbildschirm, bei dem Ihr nun den 2-Spieler-Modus anwählt. Nun kann der zweite Spieler den Endgegner lenken. Viel Spaß!



Nicht schlecht, der Endgegner "N.Boss" kann von Euch gelenkt werden.

TRICK ZONE

Tiny Toons Wild & Wacky Sports (Super Nintendo)

Üben, üben, üben!

Bekanntlich ist ja noch kein Meister vom Himmel gefallen und ohne Fleiß kein Preis. Das gilt besonders auch bei diesem Spiel. Deshalb werdet Ihr Euch freuen, ein Paßwort zu erfahren, mit dem besonders trainingseifrige Sportler zusätzliche Übungsstunden einlegen können. Gebt als Paßwort Babs Bunny, Montana Max und den Bücherwurm ein. Nachdem Ihr dann Eure Spielfigur ausgewählt habt, kommt Ihr zu einem speziellen Bildschirm, in dem Ihr jede der Disziplinen in den verschiedenen Schwierigkeitsgraden anwählen und üben könnt. Zusätzlich kann man hier auch eine Disziplin wählen, die in keinem der anderen Wettbewerbe vorhanden ist: Den Marathon! Ihr könnt dann testen, wer wirklich Ausdauer in den Fingern besitzt und zu den Königen der Sportler gezählt werden darf.



Das gibt es nur beim Training: Ein Marathon-Lauf für Eure Finger am Controller!

Donkey Kong Country (Super Nintendo)

Dschungel-Juke Box

Hier ist er, der sensationelle Trick, mit dem Ihr die abgefahrendste Musik seit Erfindung der Affen in Eurer Home-Disco anhören könnt. Geht im „Select a Game"-Bildschirm auf „Erase Game" und drückt auf Controller 1: **Unten, A, R, B, Y, Unten, A und Y**. Sogleich ertönt das Geräusch, das beim Auffinden eines Bonusraums zu hören ist. Laßt jetzt „Erase Game" angewählt und drückt Select. Bei jedem Drücken wird eine neue Melodie des Affentheaters zu hören sein. Also, dreht die Lautstärke bis an die „Schmerzgrenze" hoch und die Dschungel-Juke Box geht affig ab!

Bonus-Game-Parcour

Wenn man drei goldene Statuen der gleichen Art findet, erreicht man ein Bonusspiel! Um Eure Technik in diesen Bonusspielen zu perfektionieren, gibt es hier wir einen Trick: Während sich Cranky Kong mit seinem Grammophon auf dem Bildschirm befindet, drückt so schnell wie möglich **Unten, Y, Unten, Unten und Y**. Simsalabim, der Bildschirm hat gewechselt und Donkey Kong steht in einer Höhle, in der Ihr je drei Statuen mit nur einem Sprung erreichen könnt. Probiert also die Bonusrunden, bis Ihr Euren Weg hindurch so festgelegt habt, daß möglichst viele Extra-Affen dabei herausspringen.



Solange Cranky mit seinem Grammophon herumspielt, könnt Ihr die Kombination eingeben.



Merkt Euch besonders während des Trainings, wo die jeweilige Super-Statue versteckt ist.

Der König der Löwen (Super Nintendo)

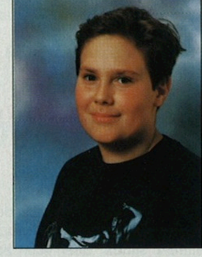
Levelanwahl

Jeder, der als Simba schon einige Erfahrung im Land der Löwen gesammelt hat, wird festgestellt haben, daß die Abenteuer der Raubkatze selbst einem erfahrenen Spieler alles an Können abverlangen. Was liegt deshalb also näher, als daß Ihr einen Trick verraten bekommt, mit dem Ihr jedes beliebige Level anwählen und außerdem noch unempfindlich gegen gegnerische Treffer werden könnt. Ruft zu Beginn des Spiels das Optionsmenü auf. Drückt hier die Tasten **B, A, R, R und Y**. Bei korrekter Eingabe erscheinen jetzt zwei neue Optionen: „Invul: On/Off" und „Level: ...". Ihr könnt jetzt den gewünschten Level anwählen und zusätzlich durch „Invul: On" unverwundbar werden. Ihr seid also gerüstet gegen Scar anzutreten, um ihm zu zeigen, wer der wahre König der Löwen ist!



Die Tastenkombination bringt Euch in ein besonderes Optionsmenü, das Euch zu Freudentänzen animieren wird.

Technik-Freak

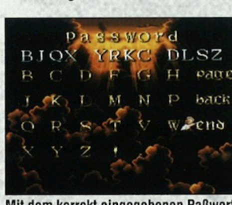


Weihnachten 1991 fing alles an! Da bekam der heute 13jährige Tim Mauersberger von seiner Oma ein NES. Zunächst wußte er gar nicht genau, welch einen Schatz er da hatte, erst seine Freunde, die am nächsten Tag kamen, klärten ihn auf. Tim gibt selber zu, daß das „ganz schön blöd" von ihm war, doch mittlerweile ist er ein echter NES-Profi geworden, der jetzt auch stolzer Besitzer eines Super Nintendos ist. Wenn Tim aus Werda nicht gerade in „Donkey Kong Country" auf der Jagd nach Bananen ist oder in „World League Basketball" versucht alle Rekorde zu schlagen, dann spielt er mit seinen Freunden Karten oder beschäftigt sich mit seinem neuesten Hobby CB-Funk. Sein Lieblingsfach in der 7. Klasse der Realschule Grünbach ist unumstritten Informatik, wobei die Nintendo Videospiele sicherlich dazu beigetragen haben, daß Tim so viel Spaß an Computern und Elektronik hat.

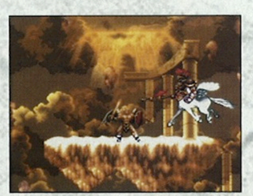
Actraiser II (Super Nintendo)

Demospiel gefällig?

Bei diesem Spiel habt Ihr die Möglichkeit, mit dem folgenden Paßwort den Gegnern im Demospiel kräftig auf die Finger zu hauen. Stellt im Optionsmenü zuerst den Expert-Modus ein und gebt anschließend das Paßwort **BJQXYRKCDLSZ** ein. Nun könnt Ihr Euch in ein neues Abenteuer stürzen, in dem ein „alter Bekannter" auf Euch wartet – vorausgesetzt, Ihr kennt den ersten Teil dieses Action-Adventures.



Mit dem korrekt eingegebenen Paßwort gelangt Ihr mitten hinein ins Demospiel.



Kenner des 1. Teils von „Actraiser" treffen im Demospiel auf einen alten Bekannten.

Schulstreß



In „Super Mario Kart" ist Martin Oehmler („153 cm klein und nur 45 kg leicht") in seinem Freundeskreis unschlagbar und sein Lieblingsspiel zur Zeit ist „Donkey Kong Country". Tagelang konnte er sich von dem Affentheater nicht losreißen, obwohl sein „Nebenjob Schule" eigentlich jetzt in der 8. Klasse des Gymnasiums seine ungeteilte Aufmerksamkeit erfordern würde. Doch nicht nur Videospiele sind die Hobbys des 13jährigen aus Schönstedt, sondern auch Musik hören, Fernsehen, Karate und Fußball spielen beim SV Grün-Weiß Schönstedt. Angesichts dieser Hobbies sind auch seine Berufswünsche gut nachzuvollziehen. Martin will entweder Profi-Kicker beim Karlsruher SC werden oder Spieleberater bei Nintendo. Bis dahin kümmert er sich erstmal um die Schule.

Special- & Klassik-Tip: Super Mario Kart (Super Nintendo)

Miniatur-Rennfahrer

Wer in diesem Kartrennen „klein" anfangen möchte, sollte folgenden Trick verwenden. Im Rennfahrer-Auswahlbildschirm müßt Ihr zunächst Y gedrückt halten. Wenn Ihr nun dazu noch den A-Knopf betätigt, verkleinert sich die Figur und wird im Rennen als Miniatur weiterfahren. Aber fahrt nicht gegen Giftpilze, sonst seid Ihr ganz schnell wieder groß!



Ganz klein huscht Ihr zwischen den anderen Fahrern durch.

Spezial-Kurse

Als kleinen Vorgeschmack oder als Motivation für weiteres Spielen könnt Ihr die Spezial-Kurse von Beginn an auswählen. Wählt im Time Trial-Modus, beim Streckenauswahl-Menü einen Streckennamen aus und drückt **LRLRLLRRA**. Nun könnt Ihr im Time Trial-Modus auf den Special Cup-Strecken kräftig Gas geben.

Schnelle Extras

Wenn Ihr im Battle-Modus oder im normalen Rennen über ein Fragezeichenfeld fahrt, beginnt es im Zusatzsymbol-Fenster zu rotieren, bis ein Gegenstand erscheint, über den Ihr verfügen könnt. Wenn Ihr A drückt während des Rotierens, wird die Auswahl gestoppt, so daß Ihr den Zusatzgegenstand schneller einsetzen könnt.



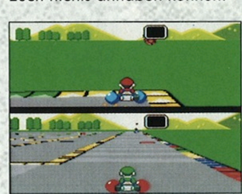
Beschleunigt die Zufallsauswahl, damit Ihr den Gegenstand schneller einsetzen könnt.

Time Trial zu zweit

Strecken üben im Time Trial-Modus ist ja schön und gut. Nur, was bringt's, wenn man nicht weiß, wie der Computergegner fährt und sich auch nicht darauf einstellen kann. Deswegen solltet Ihr mal im Rennfahrer Auswahlbildschirm auf dem zweiten Controller den A- und Y-Knopf gleichzeitig drücken. Jetzt könnt Ihr Euch einen Gegner aussuchen.

Harmlose rote Panzer

Wen hat es noch nicht geärgert, wenn man gerade von einem Freund oder einer Freundin abgeschossen wird und als Zugabe sein bzw. ihr hämisches Grinsen in den Augenwinkeln wahrnimmt. Damit ist jetzt Schluß! Sobald Ihr mitbekommt, daß ein zielstrebiger, roter Schildkrötenpanzer abgeschossen wurde, müßt Ihr direkt am Rand der Fahrbahn weiterfahren. Der Panzer wird Euch nichts anhaben können.



Roter Panzer in Sicht? Dann nichts wie rüber an den Fahrbahnrand.

Entschrumpfen

Die Prinzessin und Toad sind das genaue Gegenteil der Pilzsammler. Sie legen Ihre Pilze vor Euch hin, damit Ihr durch den Verzehr sofort schrumpft. Mit dieser Größe kann man selbst sehr schnell ein Opfer gegnerischer Reifen werden. Wenn Ihr es schafft, über einen weiteren Pilz zu fahren, dann werdet Ihr wieder wachsen.

Extra-Karts

Alle staubschluckenden und abgassüchtigen „Super Mario Kart"-Rennfahrer, die oftmals abgehängt werden, sollten drei Rennen hintereinander oder innerhalb von fünf Strecken entweder den 1., 2., 3. oder 4. Platz belegen. Dann winkt Euch ein Extra-Kart.

Blitz-Start

In der 100er- und 150er ccm Klasse ist ein rasches Beschleunigen gleich am Start oftmals ein Freischein für den 1. Platz. Jeder kann einen sogenannten Blitz-Start durchführen. Achtet auf die Ampel und die Signaltöne, die nach dem Erleuchten der Lämpchen zu hören sind. Sobald der erste Signalton verklungen ist, müßt Ihr mit gedrücktem B-Knopf Vollgas geben, bis die Ampel auf Grün umschaltet. Wenn Ihr im richtigen Moment gedrückt habt, saust Euer Fahrzeug wie der Blitz davon.



HALBZEIT

Nach ihrer Ankunft auf der Weihnachtsinsel, erfahren unsere Helden von Rudolph, dem Rentier, daß der Weihnachtsmann seit einiger Zeit spurlos verschwunden ist und vermutlich von dem Monster im Eispalast festgehalten wird. Mutig macht sich das Heldenteam auf den Weg in den eisigen Palast, in dem selbstverständlich tausende von Gefahren lauern. Mit Vesuvio im Gepäck dürfte aber auch das zu schaffen sein... (cm)





DER ZAUBER VON VESUVIO

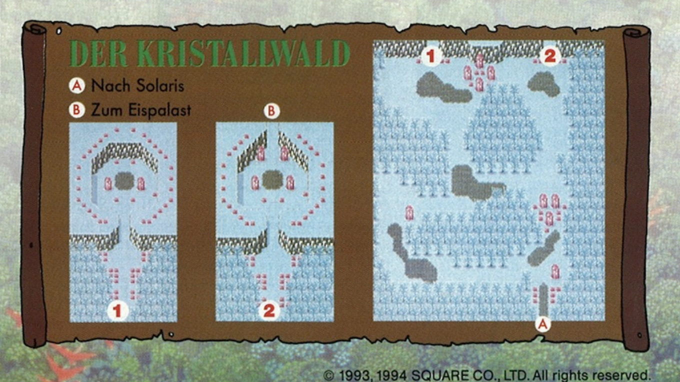
Bei einem Zwischenstop im sonnigen Solaris, machen die drei Helden eine aufregende Entdeckung. Der Grund für das subtropische Klima in diesen Breitengraden ist nicht etwa ein Vulkan oder eine heiße Quelle, sondern Vesuvio, der Patron des Feuers, der von den Dorfbewohnern als Heizung mißbraucht wird. Als Dank für seine Befreiung, revanchiert sich Vesuvio mit Magie.

Vesuvio und das Mädchen		
Feuerklinge	2 MP	Auf einen/mehrere Helden
Flammengas	3 MP	Auf einen/mehrere Gegner
Flammenwand	4 MP	Auf einen/mehrere Gegner

Vesuvio und die Koboldin		
Feuerhagel	2 MP	Auf einen/mehrere Gegner
Glutgranate	4 MP	Auf einen/mehrere Gegner
Lavawelle	3 MP	Auf einen/mehrere Gegner



DER KRISTALLWALD



DER EISPALAST



Ⓐ Zum Eispalast

Im Inneren des Eispalastes erwarten Euch ein paar wirklich fiese Gegner, die Ihr sofort vernichten solltet, bevor sie Euch kostbare Lebens- oder Magiepunkte stehlen. Wichtige Zauber sind Rockys „Schutzaura“ und Frostas „Energiesog“. Auch Vesuvios Magie ist hilfreich.

WO IST DER WEIHNACHTSMANN?

Bevor Ihr den Hüter des Eispalastes nach dem Aufenthaltsort des Weihnachtsmannes befragen könnt, müßt Ihr zunächst an seinen Schützlingen vorbei. Die drei Fischechsen mit ihren Noppenzungen lassen sich mit Vesuvios Magie beseitigen. Als nächstes kümmert Ihr Euch um den Eismutanten, der entfernt mit dem entführten Weihnachtsmann Ähnlichkeit hat.





Die Fischechsen mit den Noppenzungen sollten kein größeres Problem sein. Mit Vesuvios Glutgranate könnt Ihr das Echsenvieh in die ewigen Jagdgründe schicken.

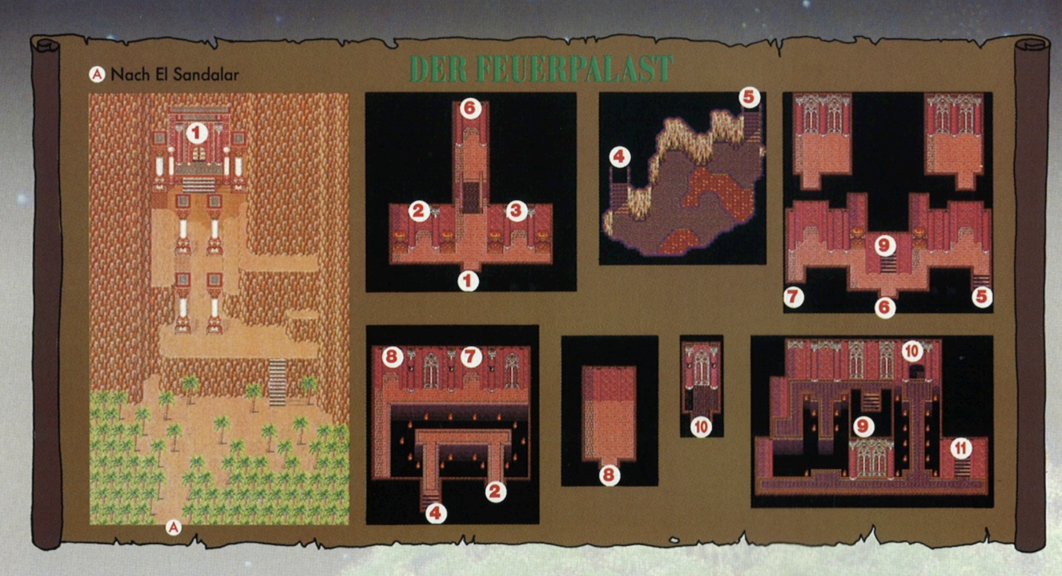
Ihr steht dem Monster gegenüber, das aller Wahrscheinlichkeit nach hinter dem Verschwinden des Weihnachtsmannes steckt. Auch hier helfen Glutgranaten oder die Lavawelle.

DA IST ER JA!!!

Nach dem letzten vernichtenden Schlag beginnt sich der Eismutant zu verwandeln und – oh Wunder! – vor den Helden steht der... WEIHNACHTSMANN. Santa Claus hatte versucht mit dem Mana Samen des Eises einen Mega-Weihnachtsbaum zu züchten. Doch mit der Mana Kraft ist nicht zu spaßen. Unglücklicherweise hatte sich der Weihnachtsmann nach dem Diebstahl in einen Eismutanten verwandelt.

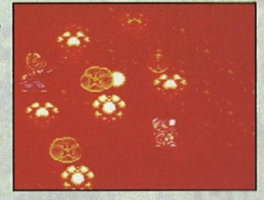


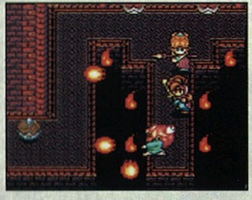
Der Weihnachtsmann ist wieder ganz der alte. Da freut sich nicht nur Rudolph.

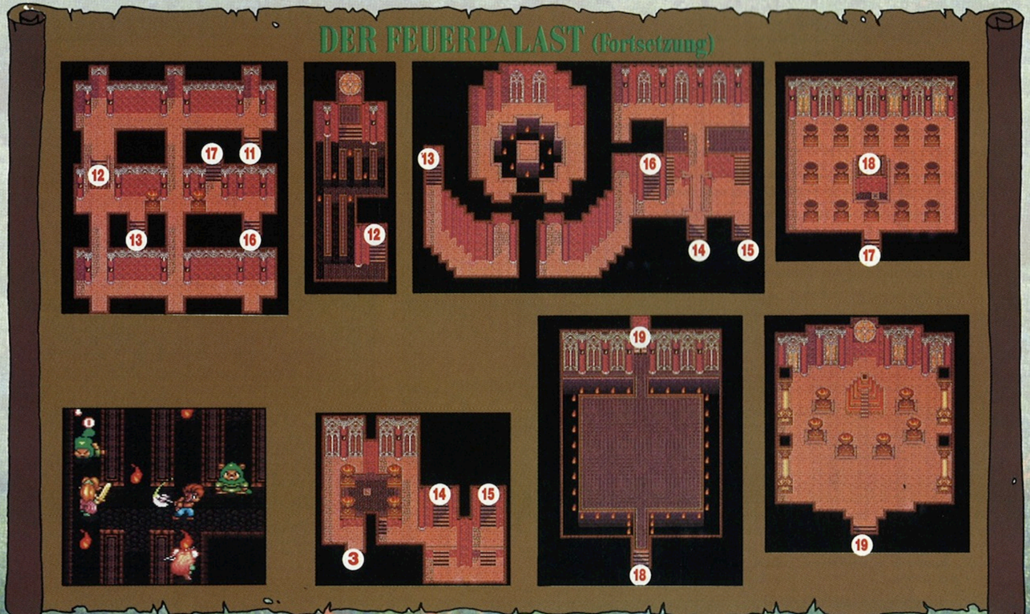


NICHT EINMAL DIE FROSTWELLE ...

Als nächstes machen sich die drei Freunde auf den Weg in den Feuerpalast, um den Mana Samen des Feuers zurückzubringen. Zwar läßt sich der lavaüberflutete Raum mit der „Frostwelle" nicht erkalten, aber vielleicht klappt es ja mit einem von Vesuvios Zaubersprüchen. Und tatsächlich, die Glutgranate ist des Rätsels Lösung! Im Feuerpalast warten heiße Höllenkreaturen, deren Temperament man mit Frostas Wasser- und Eiszaubern sehr gut abkühlen kann.







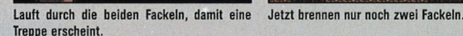
GEHEIMER FLAMMENZAUBER

Sackgasse! Ihr seid in einem Raum gelandet, der nirgendwo hinführt. Eine Menge Fackeln sind zu sehen und ein Schalter auf dem Boden. Stellt Euch auf den Schalter und sprecht über den Orbschalter, der dann erscheint, die Frostwelle aus. Lauft jetzt zwischen den beiden, brennenden Fackeln hindurch.









Lauft durch die beiden Fackeln, damit eine Treppe erscheint.

Jetzt brennen nur noch zwei Fackeln.

DIE HÖLLENKREATUR

Der heißblütige Schloßherr des Feuerpalastes heißt Minotaurus und ist ein sehr unangenehmer Zeitgenosse. Er hat überhaupt keine Lust darauf, daß Ihr den Mana Samen an seinen Ort bringt, deshalb attackiert er Euch auf gar garstige Weise. Zum Glück beherrscht die Koboldin Elektras Blitzschlag Zauber, gegen den Minotaurus äußerst allergisch ist. Ein paar Zauber in Folge und Minotaurus ist fertig mit der Welt.





AUF ZUM IMPERIUM

Der Mana Samen des Feuers ist wieder an seinem Platz, aber Wasser gibt es in El Oasis immer noch nicht. Na ja, die Helden machen sich erst einmal auf den Weg nach Südstadt, der zweitgrößten Stadt des Imperiums. Dort angekommen, machen sie sich auf die Suche nach dem Hauptquartier der Rebellen.





DIE PAROLE DER REBELLEN

Der Tunnel, der nach Nordstadt führt, ist auch gleichzeitig das Hauptquartier der Rebellen. Allerdings könnt Ihr den Tunnel nur dann betreten, wenn Ihr Euch als Rebellen ausweisen könnt, beziehungsweise die Parole der Rebellen kennt. Die Parole lautet: 6-3-4. Auf geht's nach Nordstadt.









SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER PUNCH-OUT!!

COMEBACK

Viele Jahre nach dem Riesenerfolg von „Punch-Out" (NES) ist nun erneut die Zeit gekommen, um in den Ring zu steigen und gegen die verrücktesten Boxchampions aus aller Welt anzutreten. „Super Punch-Out" ist eine gelungene Mischung aus Sport-Simulation und Comic-Action. (mm, cm)



ARAN RYAN

Er ist die aktuelle Nummer 4 des World Circuits und Euer erster Gegner in diesem dritten Verband. Aran stammt aus Irland, ist 23 Jahre alt und wiegt 80 Kilo. Aufgrund seines Aussehens wurde er schon in frühester Jugend zum Angriffsziel seiner Altersgenossen. Aran löste dieses Problem jedoch auf seine Weise, er verteilte Zahnlücken und Veilchen an seine Mitschüler. Die brachte ihm einen durchschlagenden Erfolg ein.

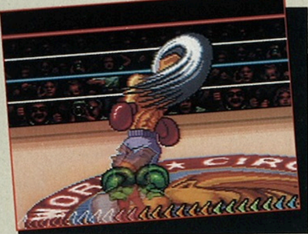
Alle 30 Sekunden startet Aran einen kleinen Amoklauf. In dieser Zeit solltet Ihr Euch aufs Ausweichen konzentrieren.

HEIKE KAGERO

Nein, Heike Kagero ist keine Frau. Er hat auch nie herausfinden können, warum ihm seine Eltern einen Frauennamen verpaßt haben, denn die beiden starben unter bisher ungeklärten Umständen. Schon früh bemerkten seine Erzieher Heikes Talent und schickten ihn in eine Kabuki-Ballettgruppe, in der er neben seinen tänzerischen Fähigkeiten auch seine ungewöhnliche Kampfkunst verfeinern konnte. Mit seiner Haarpracht hat Heike schon so manchen Gegner unschädlich gemacht.



In Balletmanier greift Euch Heike an. Während seinen Attacken bleibt Euch nur der Rückzug in die Deckung übrig.



Hütet Euch außerdem vor der langen Mähne des Gegners. Beim 1. Mal nach links ausweichen, beim 2. Mal nach unten.

SCHLUSS MIT LUSTIG!

Jetzt wird's ernst! Bisher hattet Ihr es nur mit relativ leichten Gegnern zu tun. Ihr habt im MINOR CIRCUIT und im MAJOR CIRCUIT geboxt und dort jeweils vier Gegner bezwungen. Doch jetzt kämpft Ihr im WORLD CIRCUIT, dem zweithöchsten Verband und hier weht ein anderer Wind. Bei diesen Jungs wird Euch das Lachen vergehen. Am besten Ihr besorgt Euch schon einmal einen Koffer mit Verbandszeug...



MAD CLOWN

Geboren wurde Mad Clown in Mailand, wo er zunächst als Pizza-Bäcker arbeitete. Wegen seinen ständigen Asthma-Anfällen schulte er dann jedoch zum Opernsänger um. Als er dann bei einem Konzert von der Bühne fiel und dabei einen Zuschauer erdrückte, mußte er auch diesen Job aufgeben. Danach versuchte er sich als Clown, doch die Zuschauer lachten nur, nachdem er ihnen Prügel angedroht hatte.



Oh-oh, wenn der Clown seine Späße treibt, solltet Ihr gut ausweichen.



Mad Clown ist sehr widerstandsfähig. Die meisten Treffer steckt er einfach weg. Bearbeitet sein Gesicht, das hilft.

CHAMPION

SUPER MACHO MAN

Er kann bis zu fünfmal täglich gegen verschiedene Boxer antreten. Den Rest des Tages verbringt er vor dem Spiegel oder am Strand. Einmal in der Woche besucht er einen Kurs in der Volkshochschule, wo er schreiben lernt. Er ist leicht zu charakterisieren: 220 Volt im Arm und oben brennt kein Licht.



Dies ist der Hammer-Punch vom Super Macho Man. Wenn Ihr ihm entgehen könnt, seid Ihr besser als gut.



Jetzt wird er echt sauer. Wenn Macho Euch sein Exercise Program C verabreicht, habt Ihr nichts mehr zu lachen.

Mit Klötzen und Pillen zum Erfolg

Strategie-Klassiker „Tetris“ und „Dr. Mario“ sind echte Evergreens

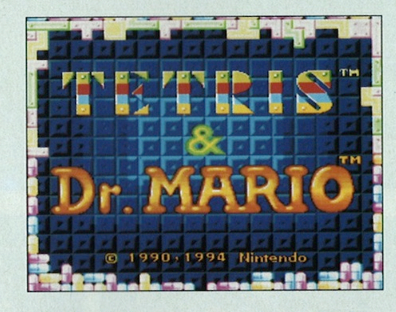
„Puzzle-Action“ – ein Widerspruch in sich? Nicht für Kenner der zwei Nintendo-Klassiker „Tetris“ und „Dr. Mario“. Die wahren Strategen in allen Altersklassen wissen genau, daß es ganz schön zur Sache gehen kann, wenn es darum geht Klötzchen oder Pillen optimal zu plazieren, um den höchsten High Score zu erlangen.

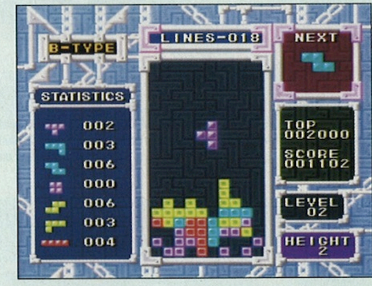
(pn) – Die Fangemeinde ist so vielfältig wie bei kaum einem anderen Videospiel. Jung und alt, männlich und weiblich, Schüler und Manager sind auf der Jagd nach High Scores. Entrückt von Zeit und Welt wird geschoben, gedreht, verrückt, kombiniert und plaziert. Und wenn man näher hinschaut, befassen sich die konzentrierten Spieler bestimmt gerade mit „Tetris“ oder mit „Dr. Mario“. Und das schon seit fast zehn Jahren, ohne daß die Spiele aus der Mode gekommen wären.

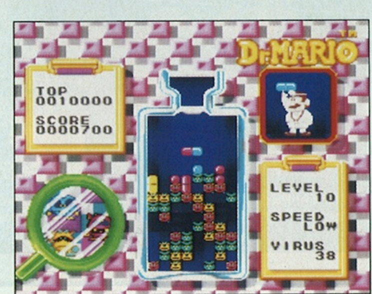
Hinterm eisernen Vorhang

Den Anfang machte Mitte der achtziger Jahre „Tetris“ zunächst auf PCs und in Spielhallen. Erdacht wurde dieses simple und doch so geniale Spiel von dem russischen Mathematiker Alexej Patschitnow. Nachdem dieser den Computer für sich entdeckt hatte, war er nach eigenen Angaben kaum noch davon wegzubringen. Ihn faszinierten die Möglichkeiten, die dieser ihm bei der Erforschung von Zahlen und mathematischer Logik bot. Rätsel und Spiele sind für Patschitnow Metaphern, Gleichnisse, Spiegel von Natur, Gefühlen und Gedankenmustern. Am eindrucksvollsten geschieht diese Kombination in Computer- und Videospielen. Angeregt von den geometrischen Rätseln „Pentominos“ des amerikanischen Mathematikers Solomon Golomb machte sich Patschitnow Anfang der achtziger Jahre daran, eine computerisierte Version dieses Spiels zu entwickeln – nur für sich und seine Kollegen in der Moskauer Akademie der Wissenschaften. Er gab dem Spiel des Namen „Tetris“ nach dem griechischen Wort für die Zahl 4 „tetra“, da jedes Klötzchen aus vier Einzelteilen bestand.

SUPER NINTENDO







Moskau im „Tetris“-Fieber

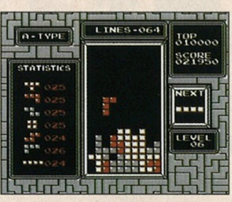
Diese „Tetris“-Urform war weder farbig, noch wurden Punkte gezählt. Dafür sorgten erst zwei Kollegen von Patschitnow – der damals erst 16jährige Vadim Gerasimow, der einen leistungsfähigeren Computer besaß als Patschitnow, und der Programmierer Dmitri Pewlowsky. Zwei Monate brauchten die drei, bis sie das neue farbige Spiel auf Diskette an die Kollegen und Freunde verteilen konnten. Schon bald spielten alle in den Moskauer Computer-Kreisen „Tetris“. Einige Chefs sahen sich sogar gezwungen, die Disketten wieder einzusammeln, da die Arbeitsleistung rapide sank, denn man setzte eben lieber Klötzchen zu waagerechten Zeilen zusammen als zu arbeiten.

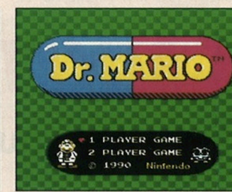
Beitrag zum Frieden

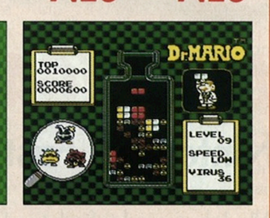
Über zahlreiche Umwege gelangte das Spiel dann nach einigen Jahren auch in den Westen und begann die Spielhallen zu erobern. Allerdings mit einigen hinzuprogrammierten Details, die den Moskauer Politstrategen, die damals ein wichtiges Wort bei Auslandsgeschäften mitzureden hatten, gar nicht gefielen. Zum Beispiel hatte man den Kreml-Flieger Rust einprogrammiert, wie er gerade auf dem Roten Platz landete. Auch Patschitnow, der das im Prinzip ganz witzig fand, sprach sich gegen diesen politischen Seitenhieb aus. Er wollte sein Spiel als kulturübergreifend und friedliebend verstanden wissen. David Sheff, Autor des Buches „Nintendo Game Boy“ (Goldmann Verlag, 1993) zitiert Patschitnow, daß das Spiel Teil „einer neu anbrechenden Ära in den Beziehungen zwischen den Supermächten und ihren Bemühungen um den Weltfrieden“ sein solle.

NES • NES • NES • NES • NES • NES • NES • NES









Ideal für Game Boy

1988 entdeckte Minoru Arakawa, der Chef von Nintendo of America, „Tetris“ und war sich sofort sicher, daß es das Spiel sein würde, mit dem das damals jüngste Kind Nintendos, der Game Boy seinen Siegeszug in der Welt antreten würde. Die Details des Spiels waren auch auf dem kleinen Bildschirm gut erkennbar, es war einfach und doch fesselnd. Er selbst hatte sich das erste Mal, als er es auf der Messe für Spielhallen-Automaten spielte, kaum losreißen können. Der Rest ist Geschichte, denn Arakawas Ahnung bestätigte sich millionenfach weltweit. Selbst kulturelle Besonderheiten überbrückte „Tetris“ im Nu, was bei manch anderem Spiel zu Problemen führte. Also war auch Patschitnows Wunsch in Erfüllung gegangen. Spätestens seit Anfang der Neunziger Jahre sieht man überall und immer wieder Menschen, die mit äußerster Konzentration ihren Game Boy bearbeiten, um eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen, wenn es darum geht, die Klötzchen-Reihen möglichst zahlreich zu löschen.

Auch für das NES

Schon bald verlangten die NES-Besitzer ebenso nach diesem sagenhaften Spiel und zeigten sich nicht weniger begeistert. Endlich ein Spiel, an dem nicht nur die Kindern, sondern auch die Erwachsenen ihre helle Freude hatten. Der große Erfolg von „Tetris“ brachte die Köpfe in den Entwicklungsbüros bei Nintendo in Japan zum rauchen, denn die Fans verlangten Nachschub in Sachen Puzzle-Action.

Nachschub mit „Dr. Mario“

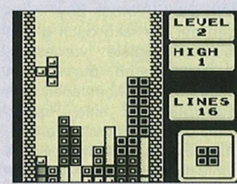
1990 erhielten die Nintendo-Spieler den geforderten Nachschub mit „Dr. Mario“, das sowohl auf dem Game Boy wie auch auf dem NES sofort eine große Fangemeinde gewann. Das Spielprinzip war genauso einfach und genial wie bei „Tetris“. Es gilt verschiedenfarbige Viren mit Hilfe von gleichfarbigen Pillen zusammenzubringen, damit die Epidemie ausgelöscht werden kann.
Aber eine weitere Spieloption begeisterte die Spieler: Man konnte auf dem Game Boy zu zweit gegeneinander spielen mittels Dialogkabel.
Was bei „Tetris“ noch etwas unausgereift war, wurde zum großen Plus bei „Dr. Mario“.
Jetzt bekam das Wort Puzzle-Action eine ganz neue Dimension, denn im Wettkampf schlugen die Emotionen Purzelbaum. Welcher Sohn wollte es schon auf sich sitzen lassen, daß die Mutter ihm bei der Virenvernichtung den Rang ablief.

Faszinierende 16-Bit-Version

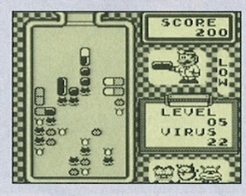
Klar, daß sich diesen Spaß auch die Super Nintendo-Besitzer nicht entgehen lassen wollten. Immer wieder verlangten sie nach einer 16-Bit Version von „Tetris“ und/oder „Dr. Mario“. Doch Nintendo wollte nicht einfach die vorhandenen Spiele in eine Super Nintendo-Spielkassette hineinschieben, sondern eine verbesserte Version.
So wurde an der Grafik gefeilt und an den Spieloptionen, bevor man beide Spiele-Klassiker in ein Modul packte. Die neue Version von „Tetris & Dr. Mario“ läßt sich allein, zu zweit und gegen verschiedenstarke Computergegner spielen.
Als besonderes Bonbon gibt es noch die Mixed Match-Option, die beide Spiele für einen spannenden Wettkampf miteinander kombiniert. Und die Begeisterung der Super Nintendo-Spieler ist groß.
In der Videospielwelt, die doch sehr schnellebig ist, gibt es nur wenige wirkliche Klassiker, denen die Zeit nichts anhaben kann und die einfach nicht an Attraktivität verlieren.
„Tetris“ und „Dr. Mario“ gehören zu den wenigen Ausnahmen, die man immer und immer wieder spielen kann, ohne daß Langeweile aufkommt.

GAME BOY • GAME BOY • GAME BOY • GAME BOY









NEWS

LAS VEGAS BLICKT IN DIE ZUKUNFT!

Nintendo „Fast Forward“ auf der diesjährigen CES

Alle Jahre wieder findet in Las Vegas die bedeutendste Videospielmesse der Welt statt. Die „Consumer Electronics Show“, kurz CES, so der Name des Spektakels, präsentiert sowohl Software-, als auch Hardwareneuheiten der bekanntesten Anbieter. Keine Frage also, daß auch Nintendo dort mit einem angemessenen Stand vertreten war. Auch diesmal wieder strömten tausende von Besuchern auf die Messe, um schon jetzt das zu sehen, was erst Monate oder später auf den Markt kommen wird. Um auch Euch die Neuheiten von Nintendo bereits jetzt vorstellen zu können, hat sich CLUB NINTENDO auf der Messe umgeschaut und die interessantesten Neuerscheinungen herausgesucht. Der folgende Bericht gibt Euch Aufschluß darüber, auf welche Spiele Ihr Euch in den kommenden Monaten freuen könnt.

Las Vegas (mm) – Welche Stadt könnte passender sein, um die neuesten Entwicklungen aus der Welt der Videospiele zu präsentieren, als Las Vegas? Überall glänzt es, von überall hört man das Klingen von Geld und das metallische Rattern der Einarmigen Banditen. Hier treffen sich Leute der verschiedensten Nationen. Touristen, Geschäftsleute, Showstars und Spieler bringen noch mehr Farbe und exotisches Flair in die Stadt, als ohnehin schon vorhanden ist. Zu diesen bereits bestehenden Farbtupfern gesellt sich jedes Frühjahr das Spektakel um die CES.

Auf mehreren tausend Quadratmetern präsentieren Anbieter aus aller Welt ihre neuesten Erzeugnisse. Nintendo hatte gleich mit mehreren Überraschungen aufzuwarten. Präsentiert wurden eine neue Hardware-Entwicklung, eine neue Game Boy-Edition und eine Unmenge von neuen Spielen für die verschiedenen Systeme.

Nintendo als virtueller Pionier

Bereits in der Club Nintendo Ausgabe 1/95 haben wir Euch den „Virtual Boy“, Nintendos neueste Entwicklung auf dem Virtual-Reality-Sektor vorgestellt. Das Portable war eine der größten Attraktionen der CES und hinterließ viele staunende Spieler. Wieder einmal hat Nintendo Maßstäbe für die Zukunft gesetzt.



Mit 32-Bit in die virtuelle Realität.

Der „Virtual Boy“ ist ein 32-Bit System, das von zwei Spiegelscanner LED-Displays unterstützt wird, die in einer Art Brille installiert sind. Dieses neuartige System macht die Erzeugung bisher einzigartiger 3D-Perspektiven möglich. Vervollständigt wird diese visuelle Einheit durch einen Double-Grip Controller, der über gleich zwei Steuereinheiten verfügt. Außerdem wird das Gerät über digitalen Stereo-Sound verfügen, der die Atmosphäre dieser neuen Videospieldimension noch vertiefen soll.

Mit dem „Virtual Boy“ wurden auf der CES auch gleich mehrere Spiele vorgestellt. Unter anderen durften ein neues Mario-Abenteuer, ein Box-Spiel und eine Flipper-Simulation bestaunt werden. Alle Spiele vermittelten ein fantastisches neues Spielgefühl, das bisher unerreicht war. Selbst Zweifler mußten zugeben, daß der von Nintendo gewählte Slogan wie die Faust aufs Auge paßt: „Fast Forward!“



Der Game Boy treibt es bunt: Die Special-Edition!

Des Game Boys neue Kleider

Auch vom Game Boy gab es auf der CES Neues zu berichten. Das Nintendo-Handheld präsentierte sich in einem völlig neuen Gewand. In einer besonderen Auflage ist der Game Boy jetzt in fünf verschiedenen Farben und sogar mit transparentem Gehäuse erhältlich. Das Publikum staunte nicht schlecht, als es des Game Boys neue Kleider sah. Ein neues Kapitel in der ohnehin schon sehr erfolgreichen Geschichte des Game Boys war geschrieben worden (siehe dazu auch Seite 54).


„Donkey Kong Land“ als Game Boy-Version bietet gerenderte Grafiken.

Game Boy-Spiele bekennen Farbe

Gleich zwei neue Highlights waren auf dem Game Boy-Sektor zu vermelden. Seit der Einführung des Super Game Boys scheinen die Programmierer einen zweiten Frühling zu erleben, sie strotzen nur so vor Einfallsreichtum. Die Möglichkeit, nun auch mit Farben und aufwendig programmierten Spielerahmen arbeiten zu können, bietet völlig neue Dimensionen.

Ein Spiel der neuen Super Game Boy Generation ist sicherlich „Donkey Kong Land“, das erste Spiel auf einer portablen Konsole, das mit komplett Computer-generierten Grafiken aufwartet. Das grafische Design des Spiels entspricht dem Super Nintendo-Bestseller „Donkey Kong Country“. Auch diesmal sind wieder Donkey, Diddy und der Rest der Affenfamilie dabei. Euch erwarten über 30 Level, sowie Unmengen von Bonusräumen.

Auch Kirby, einer der beliebtesten Nintendo-Stars startet zu einem neuen Abenteuer auf dem Super Game Boy. In „Kirby's Dream Land 2“ wird er von gleich drei freundlichen Charakteren unterstützt. Rick, Coo und Kine helfen dem rosa Helden durch Land, Wasser und Luft und unterstützen ihn im Kampf gegen alte und neue Gegner.



Die Fortsetzung der Kirby-Serie. Noch spannender, noch actionreicher.


„Starwing 2“: Mit eindrucksvoller Hintergrundgraphik und Transformerfunktion durchs All.

Neue FX-Power für Super Nintendo

Auch bei den Super Nintendo-Spielen bot sich den Besuchern eine große Vielfalt. Beeindruckend waren vor allem die Spiele der neuen, verbesserten FX-Chip Generation. Allen voran „Starwing 2“, das Sequel zum ersten FX-Spiel, das inzwischen zum Klassiker avancierte, überzeugte in allen Belangen. Nicht nur, daß die Hintergrundgrafik bedeutend verbessert wurde, auch die Funktionsvarianten des Raumschiffs wurden erweitert. So ist es zum Beispiel möglich, das Schiff in verschiedene andere Schiffe zu transformieren. Außerdem wurde das Spiel mit einem 2-Spieler-Modus versehen, der durch einen Split-Screen umgesetzt wurde. In „Starwing 2“ könnt Ihr also gegeneinander antreten und so ermitteln, wer der bessere Pilot ist. Mit von der Partie sind auch diesmal wieder Fox McCloud und seine Crew, aber auch einige neue Charaktere.

Ein weiteres neues FX-Spiel trägt den Namen „FX-Fighter“. Dieses 1- oder 2-Spieler Kampfsportspiel ist das erste Resultat der fruchtbaren Zusammenarbeit von Nintendo und den HiTech-Pros von GTE. „FX-Fighter“ featured polygone Charaktere, die sich im Duell gegenüberstehen. Hier liefern sich Menschen, Aliens und Tierkreaturen das Duell des 21. Jahrhunderts. Das 3D-Setting des Spiels erlaubt es außerdem, das Kampfgeschehen aus verschiedenen Perspektiven zu steuern. Wieder einmal zeigt sich Nintendo von seiner innovativen und zukunftsweisenden Seite. Ganz getreu dem Motto: „Fast Forward!“

„Starwing 2“ mit 2-Spieler-Modus, umgesetzt durch Split-Screen Technik.

Für Mega Mans und Strategen

Von Mega Man gab es ebenfalls neues zu vermelden. In „Mega Man X²“ präsentiert Capcom erstmals seinen selbstentwickelten C4-Chip, der dem Spiel einige neue Features verleiht. Ansonsten ist alles beim alten geblieben, klassische, bewährte Mega Man Action, die mit einigen grafischen Überraschungen verblüfft. Auch den Tüftlern und Strategen wurde ein neues, geniales Spiel geboten. „Kirby's Ghost Trap“ ist ein Strategie-Spiel in Tetris-Manier, das über viele witzige Features verfügt. Man kann es gegen den Computer oder gegen einen zweiten Spieler spielen. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele der herunterfallenden Blobs aufzulösen. Dies geschieht dann, wenn sich jeweils vier von ihnen miteinander verbinden. Erzeugt man nun noch eine Kettenreaktion, schickt Ihr dadurch Eurem Gegner die aufgelösten Blobs herüber. Ein spannendes Spiel der Extra-Klasse!



Nintendo setzt neue Maßstäbe. Polygone Duelle mit „FX-Fighter“.



Der neue Hit für Tetris-Tüftler: Kirby lädt zur Blob-Jagd ein.

Sechs Game-Boys für ein Halleluja!



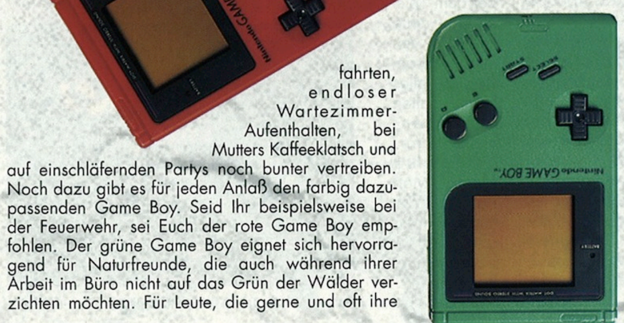
Schluß mit dem grauen Alltag. Die Game Boy Special Edition bringt Farbe ins Spiel.

Fünf Jahre ist er nun schon alt, doch erwachsen ist er noch lange nicht. Und er will es auch nicht werden. Die Rede ist vom Game Boy, dem weltweit meistverkauftesten Videospiel-Handheld, der sich nun poppiger und ausgeflippter denn je präsentiert. Zum Jubiläum zeigt sich der Game Boy in sechs verschiedenen neuen Outfits.



Großostheim (mm) – Nachdem bereits der Super Game Boy den Spielen Farbe eingehaucht hat, ist nun auch der Game Boy selbst angesteckt worden. Seine Veränderung bezieht sich jedoch mehr auf das Äußere des Handhelds. Schließlich trägt der Game Boy seit seiner Geburt im Jahre 1990 das gleiche, triste Grau. Es wurde also Zeit für eine Outfitänderung. Eine limitierte Game Boy Special Edition bringt uns die Spielkonsole für die Jackentasche nun erstmals seit ihrem Erscheinen in völlig neuem Gewand. In fünf verschiedenen Farben und sogar in transparenter Form ist der Game Boy jetzt erhältlich. Nun könnt Ihr Euch die Zeit während langweiliger Autobahnfahrten, endloser Wartezimmer-Aufenthalten, bei Mutters Kaffeeklatsch und auf einschläfernden Partys noch bunter vertreiben. Noch dazu gibt es für jeden Anlaß den farbig dazupassenden Game Boy. Seid Ihr beispielsweise bei der Feuerwehr, sei Euch der rote Game Boy empfohlen. Der grüne Game Boy eignet sich hervorragend für Naturfreunde, die auch während ihrer Arbeit im Büro nicht auf das Grün der Wälder verzichten möchten. Für Leute, die gerne und oft ihre Sachen verlegen, ist der gelbe Game Boy hervorragend geeignet. Durch seine leuchtende Farbe nämlich, läßt er sich leicht wiederfinden. Auch bei Postangestellten dürfte dieses Modell sehr beliebt sein. Der schwarze Game Boy ist mehr für die konservativen Manager-Typen unter Euch, paßt er doch exzellent zum gleichfarbigen Nadelstreifenanzug. Genauso beliebt ist dieses Modell jedoch auch bei Freunden düsterer Musik-Klänge. Gothic-Rocker, Dark Waver und Trance Dancer sind schon jetzt begeistert. Bleibt noch der weiße Game Boy, der den Saubermännern unter Euch empfohlen sei und der optimal in jedes Badezimmer paßt. Das sechste und letzte Modell der Special Edition hat keine Farbe, sondern ist transparent. Mit diesem Modell habt Ihr immer den Durchblick. Ihr könnt den Game Boy nun durchschauen. Ihr seht also, es ist für jeden etwas dabei. Jeder Anlaß, jede Haarfarbe und jeder Teint wurde beim modischen Design der Special-Edition berücksichtigt. Hier ist einfach für jeden etwas dabei. Jetzt fehlen nur noch die farbigen Spielkassetten. Aber wer weiß...

GAME BOY SPECIAL EDITION



TETRIS & DR. MARIO WETTBEWERB

Seit einiger Zeit ist es wieder soweit! Das „Tetris & Dr. Mario"-Fieber hat Deutschland zum dritten Mal erreicht! Nach dem NES und dem Game Boy nun auf dem Super Nintendo Entertainment System. Besonders fiebrig ist der „Mixed Match"-Modus, in dem Eure Fingerfertigkeit gleich in drei Kategorien gefordert wird: „Tetris B-Type", „Dr. Mario" & „Tetris A-Type". Jetzt habt Ihr die einmalige Gelegenheit, Euer Können unter Beweis zu stellen und einen von zehn farbigen Game Boys aus der Special Edition zu gewinnen. Wie das geht, erfahrt Ihr hier...





Und das müßt Ihr tun: Im „Mixed-Match"-Modus alle drei Runden bestehen, nachdem Ihr im Options-Menü die Zeit auf 30 Minuten gestellt habt und versuchen, eine Höchstpunktzahl zu erreichen. Fotografiert Eure Punktzahl auf der Ergebnistafel (siehe Screenshot rechts) ab, und schickt uns das Foto zu. Besonders spannend wird es, wenn Ihr zu zweit auf Highscorejagd geht!

Unter den Teilnehmern mit den höchsten Highscores verlosen wir 10 Game Boys aus der Special Edition. Schickt das Foto an folgende Adresse:

Club Nintendo
Stichwort: „Tetris & Dr. Mario"
Nintendo Center
Postfach 1501
63760 Großostheim

Vergeßt nicht, die Farbe Eures Wunsch-Game Boys (schwarz, rot, gelb, grün, weiß oder durchsichtig) auf die Rückseite des Fotos zu schreiben, sowie Euren Namen und Eure Adresse. Einsendeschluß ist der **12. Mai 1995.**

Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.



WARIO BLAST™

Hey, Bomberman! Das Ding an Deinem Helm soll wohl die Überreste Deines Gehirns zusammenhalten. Hehehe!

Du langweilst, Wario! Nimm erst einmal die Kartoffel aus dem Gesicht, bevor wir uns weiter unterhalten. Hier, ich schenke Dir etwas...

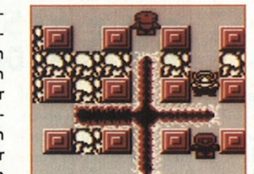
BOMBASTISCH!

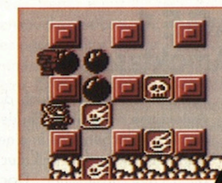
Wario oder Bomberman, Strategie oder blinde Wut, trefft Eure Wahl...

Wario ist wieder da und er ist böser denn je, denn er ist der böse Mario und er hat sich ein neues Opfer gesucht. Nachdem vor kurzem noch Mario das Ziel seiner Bosheit war, hat er es nun auf Bomberman, den kleinen Videospiel-Bombenspezialisten abgesehen. In einem einzigartigen Showdown wird sich nun zeigen, wer der bösere Bomber der beiden ist... (mm)

BOMBEN BUMMS

Das Spiel wartet mit zwei verschiedenen Varianten der klassischen Bomberman-Action auf. Ihr könnt Euch entscheiden, ob Ihr allein gegen den Computer spielt oder mit dem Super Game Boy gegen bis zu drei weiteren Spielern. Spielt Ihr gegen den Computer, könnt Ihr wählen, ob Ihr lieber mit Wario oder mit Bomberman antreten wollt. Im Battle-Mode gegen den Computer erwarten Euch dann acht explosive Runden.

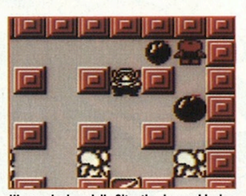




Nun müßt Ihr Euch entscheiden. Wer soll Euer Herzblatt sein? Der kleine, dynamische, vermummte Videospiel-Sprengmeister Bomberman oder der böse, etwas rundliche Wario, der sich nur zu gern mit allen Leuten anlegt und immer eine dicke Lippe riskiert. Mit wem könnt Ihr Euch besser identifizieren?

DOPPEL-DOSIS

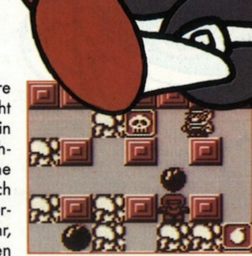
Ziel des Spiels ist es, Eure Gegner mittels Bomben zu eliminieren. Dies ist am einfachsten, indem Ihr den Gegner in eine Ecke treibt und ihm dann beide Fluchtwege mit einer Bombe versperrt. Nun braucht ihr nur noch auf den „Bumms" zu warten und könnt anschließend die Überreste Eures Opfers zusammenkehren. Dennoch müßt Ihr bei dieser Aktion sehr vorsichtig sein.



Hier noch einmal die Situation in graphischer Darstellung. Eine Bombe unten, eine Bombe links und Euer Gegner wird in seine Einzelteile zerlegt.

SACKGASSE

Eine andere Möglichkeit, Eure Gegner auszuschalten, besteht darin, abzuwarten, bis sie sich in eine Sackgasse begeben und ihnen dann ein Ei, sprich eine Bombe, ins Nest zu legen. Auch hier gibt es für Euren Widersacher kein Entkommen mehr, er erhält ein Direktticket in den Bomben-Himmel. Um diese Aktion durchführen zu können, müßt Ihr sehr schnell sein.



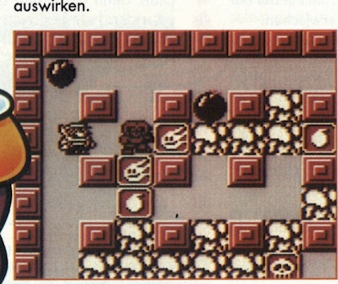
Euer Gegner ist in eine Sackgasse gelaufen und gibt Euch so die Möglichkeit, ihm den Fluchtweg zu versperren. Gleich macht es „Bumm".

BOMBEN ITEMS

Im Spiel gibt es zwei verschiedene Arten von Gegenständen zu finden, die Euch von großem Nutzen sein können. Zum einen sind dies Gegenstände, die Ihr direkt im Spiel finden könnt, zum anderen handelt es sich um Items, die Ihr erst bekommt, wenn Ihr Endgegner besiegt habt. Diese Items begleiten Euch dafür jedoch durch die restlichen Stages. Items, die Ihr vom Endgegner erhaltet, nützen Euch in der Regel in der darauffolgenden Runde am meisten.

FELD-ITEMS

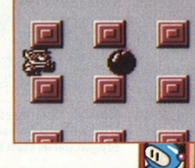
In den jeweiligen Arenen des Spiels findet Ihr die sogenannten Feld-Items. Sie vergrößern Eure Sprengkraft oder geben Euch zusätzliche Bomben, jedoch nur für diese eine Stage. Die Feld-Items können sich jedoch auch negativ auswirken.



POWER-UP-ITEMS

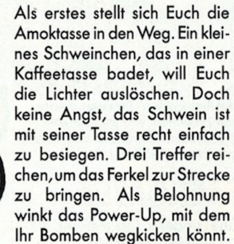
Die Power Up-Items erhaltet Ihr erst, wenn Ihr einen der Endgegner bezwungen habt. Diese bleiben Euch bis zum Ende des Spiels erhalten. Die Items ermöglichen es Euch zum Beispiel, Gegner zu rammen, Bomben wegzukicken und sogar Blöcke zu überspringen. Habt Ihr einen Endgegner bezwungen, erhaltet Ihr von ihm das Power-Up, das Ihr in der nächsten Runde gebrauchen könnt. Eine große Erleichterung, denn von Level zu Level bekommt Ihr es mit mehr Gegnern zu tun.





D I E E N D B O S S E

BOSS STAGE 1 Die Amoktasse



Als erstes stellt sich Euch die Amoktasse in den Weg. Ein kleines Schweinchen, das in einer Kaffeetasse badet, will Euch die Lichter auslöschen. Doch keine Angst, das Schwein ist mit seiner Tasse recht einfach zu besiegen. Drei Treffer reichen, um das Ferkel zur Strecke zu bringen. Als Belohnung winkt das Power-Up, mit dem Ihr Bomben wegkicken könnt.

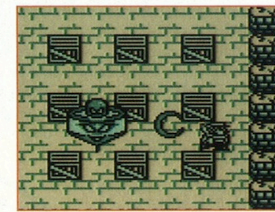


Stellt Euch nicht vor Euren Gegner, denn sonst werdet Ihr beschossen. Haltet nur kurz an, um selbst auf die Tasse zu schießen.

Die Amoktasse bewegt sich in immer gleichen Bahnen. Studiert zunächst den Weg des Gegners und greift ihn dann an.

BOSS STAGE 2 Der Komakreisel

Mit dem Komakreisel dürftet Ihr schon etwas mehr Probleme bekommen. Ihm könnt Ihr nämlich nur einen Treffer beibringen, wenn er sich gerade nicht bewegt. Doch dank der neuen Fähigkeit, könnt Ihr ihm Eure Bomben entgegenkicken.

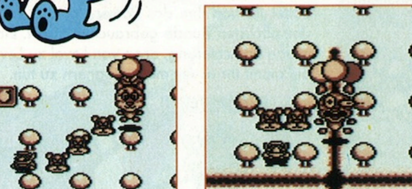




BOSS STAGE 3 Der Ballonköter



Mit dem Ballonköter verhält es sich ähnlich, wie mit dem Komakreisel. Auch er ist nur in ganz bestimmten Momenten verwundbar. Befindet sich der Köter in der Luft, könnt Ihr ihm nichts anhaben. Eure Chance ist dann gekommen, wenn der Gegner landet und seine Bombenfresser losschickt. Die Bombe solltet Ihr schon kurz vor seiner Landung gelegt haben, um ihn bei der Landung direkt zu erwischen.



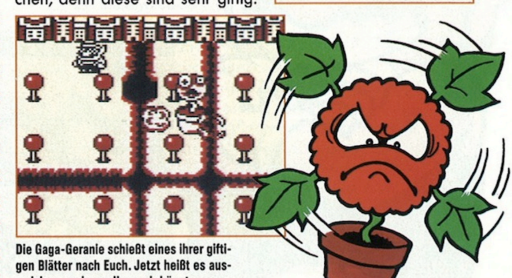
Sobald der Köter gelandet ist, schickt er seine Bombenfresser los, um Euch zu jagen. Treffen könnt Ihr ihn erst, …

…wenn der Köter auf dem Boden gelandet ist. Versucht, die Bombe schon vor seiner Landung zu legen.

BOSS STAGE 4 Die Gaga-Geranie

Eine Steigerung zu den bisherigen Gegnern. Die Gaga-Geranie solltet Ihr nicht unterschätzen, das Gewächs ist nämlich sehr widerstandsfähig, ganz getreu dem Motto „Unkraut vergeht nicht". So bedarf es dann auch mehr als drei Treffern, um die Blume unschädlich zu machen. Auch die Geranie könnt Ihr nur verwunden, wenn sie sich gerade nicht bewegt. Lebenswichtig ist es auch, den Blättern der Blume auszuweichen, denn diese sind sehr giftig.





Die Gaga-Geranie schießt eines ihrer giftigen Blätter nach Euch. Jetzt heißt es ausweichen, so lange Ihr noch könnt.

BOSS STAGE 5 Die wüste Wolke

Jetzt wird es stürmisch, denn die wüste Wolke bringt alles andere als gutes Wetter mit. Blitzeschleudernd kreist sie um Euch herum, so daß Ihr Mühe haben werdet, dem Monstrum zu entkommen. Dennoch, einen Vorteil habt Ihr gegenüber der Wolke, Ihr seid schneller. Dank des Items aus Stage 2, könnt auch Ihr Euch schnell im Kreis bewegen und dabei bomben. Achten solltet Ihr auf die Blitze, die die Wolke in Eure Richtung schleudert, denn diese kommen sehr schnell auf Euch zu.

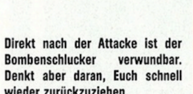


BOSS STAGE 6 Der Bombenspucker

Neun Treffer müßt Ihr dem Bombenspucker beibringen, um ihn zu besiegen. Keine leichte Aufgabe, wenn man bedenkt, daß er noch dazu Eure Sprengladungen aufsaugt und sie Euch entgegenspuckt. Führt er diese Attacke durch, solltet Ihr einen großen Sicherheitsabstand einnehmen.



Sobald der Bombenschlucker seine Explosionswelle startet, solltet Ihr einen großen Sicherheitsabstand einnehmen, um der Attacke zu entkommen.



Direkt nach der Attacke ist der Bombenschlucker verwundbar. Denkt aber daran, Euch schnell wieder zurückzuziehen.

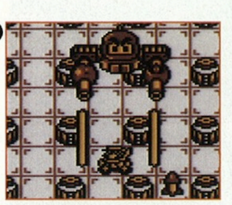


BOSS STAGE 7 Der Ritter

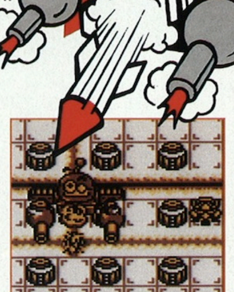
Der siebte und vorletzte Endgegner ist die Vorhut des Schwarzen Bombers, der Ritter in der schwarzen Rüstung und Euer bisher schwerster Gegner. Treffen könnt Ihr ihn nur, wenn er stehenbleibt und sein Schwert nach Euch ausstreckt. Der Ritter ist sehr schnell und wird Euch in manchen Situationen in Bedrängnis bringen. Laßt Euch deshalb nicht in die Ecken drängen, denn sonst habt Ihr verloren. Denkt auch daran, daß es Euch mit einem Eurer Power-Ups möglich ist, die Blöcke zu überspringen. Sie stellen deshalb keine Hindernisse mehr für Euch dar.

BOSS STAGE 8 Der Schwarze Bomber

Es ist soweit, Ihr steht dem Herrscher von Bomberland, dem Schwarzen Bomber, gegenüber. Er greift Euch mit Lenkraketen und Laserstrahlen an und muß neunmal getroffen werden, um endgültig besiegt zu sein. Bleibt in der Mitte zwischen den Waffenarmen, wenn er gerade Raketen loslassen will. Überrascht ihn am besten mit einer Bombenreihe von vorn, bis er sich selbst demontiert.



Hütet Euch davor, den Gegner frontal anzugreifen. Taucht Ihr nämlich genau vor ihm auf, eröffnet er das Feuer.



Mit Hilfe der langen Bombenlinien könnt Ihr ihn verwunden. Der Schwarze Bomber ist zäh, acht Treffer kann er wegstecken.

GRAFIKPRACHT UND SUPER GAME BOY-RAHMEN

Immer mehr Super Game Boy-Spiele fallen mit ihren Rahmen aus dem Rahmen

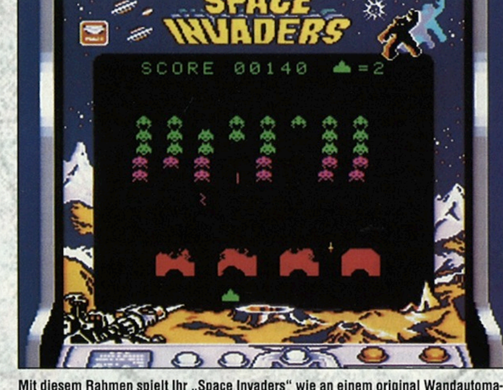
(ak) – Als vor rund viereinhalb Jahren der Game Boy seinen furiosen Siegeszug durch alle Generationen antrat, konnte kaum jemand erahnen, wie überaus erfolgreich dieses Videospielsystem für die Westentasche werden würde. Blickt man noch ein gutes Stück weiter zurück in die aufregende Kinderstube der Videospiele, sozusagen zu den Großvätern des Spielegenres, trifft man unweigerlich auf so große Namen wie „Space Invaders" und „Donkey Kong". Diese beiden Giganten brachen zu damaliger Zeit alle Rekorde und begeisterten weltweit. Heute, im Jahre 1995, führt der Super Game Boy beide Generationen wieder zusammen. Die neuprogrammierten Klassiker „Space Invaders" oder „Donkey Kong" erstürmen die Hitlisten und verwöhnen die Fangemeinde mit neuen Levels und Features, die damals nur in der Spielhalle zu bewundern waren. Eine besondere Rolle spielen hierbei eigene Rahmen, die dem Insider zeigen, daß diese Spiele extra für den Super Game Boy erweitert wurden. Nachfolgend wollen wir Euch die Glanzlichter dieser Spiele mit Ihren besonderen Rahmentypen vorstellen.

Genial: Space Invaders

Mit der Umsetzung des absoluten Kult-Spiels „Space Invaders" ist der Firma TAITO ein Glücksgriff gelungen. Das Spielhallenfeeling der 80er Jahre hätte auf dem Super Game Boy nicht besser in Szene gesetzt werden können. Zwei besondere, jeweils anwählbare Rahmentypen verwandeln den Super Game Boy-Bildschirm in den original Wand- oder Tischautomaten: Da kommt Stimmung auf! Nun steht einer gepflegten Runde „Außerirdische eliminieren" nichts mehr im Wege. Doch diese Biester sind schlau und scheuen vor keiner Gemeinheit zurück. In immer stärker werdenden Angriffswellen rücken die Außerirdischen Eindringlinge vor und bedrohen unerbittlich die Basis. Schnelle Reaktionen, ein gutes Auge und eine gehörige Portion Glück sind notwendig, wenn man sich als Spieler dieser klassischen Herausforderung stellen will.

Die Urahnen: Game Boy Gallery

Mehr als 10 Jahre bevor der Game Boy das Videospiel zu einer tragbaren Freude machte, erschien das erste handliche LCD-Geschicklichkeits-Spielgerät von Nintendo: Das GAME & WATCH. Bei diesem Gerät konnte das eingebaute Spiel nicht ausgewechselt werden. Wer also ein anderes Spiel besitzen wollte, mußte sich gleich ein neues Komplettgerät kaufen. Dennoch erfreuten sich diese Urahnen des modernen Videospiels einer großen Beliebtheit. Mittlerweile, da für Millionen der Game Boy zu einem wahren Kultobjekt geworden ist, stieg auch das Interesse an der Geschichte des Game Boys. Grund genug für Nintendo, allen Game Boy-Fans mit der „Game Boy Gallery" fünf legendäre LCD-Spiele auf einem Super Game Boy-Modul zu präsentieren.



Mit diesem Rahmen spielt Ihr „Space Invaders" wie an einem original Wandautomaten. Damals hättet Ihr lange Schlange stehen können. Heute sitzt Ihr mit dem Super Game Boy in der ersten Reihe.



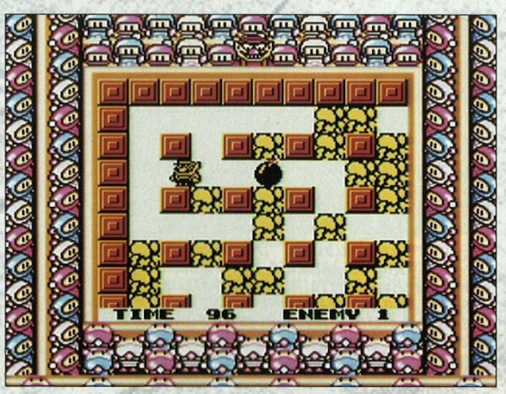
Der original Tischautomat-Rahmen: Perfektionisten unter Euch werden den heimischen Fernseher auf den Rücken legen und in das viereckig ausgesägte Loch im Wohnzimmertisch stecken um „Space Invaders" zu spielen.



Einer von fünf Klassikern im Game & Watch-Rahmen: VERMIN! Nicht nur alte Hasen bekommen feuchte Augen, wenn sie diesem Juwel aus der Videospielhistorie angesichtig werden in „Game Boy Gallery".



„Donkey Kong" läßt auf dem Super Game Boy seine Muskeln spielen und bietet mit seinem speziellen Super Game Boy-Rahmen original Spielhallenatmosphäre.



„Wario Blast" lockt rahmenmäßig jede Menge Zuschauer an. Kein Wunder bei der hochexplosiven Action.

Jedes dieser Spiele ist das Vorbild vieler nachfolgender Spielegenerationen. Schon aus diesem Grunde ist „Game Boy Gallery" für echte Fans ein wahres Haben-wollen-Muß. Zudem bietet „Game Boy Gallery" den original „Game & Watch"-Geräterahmen.

Donkey Kong Superstar!

Donkey Kong, seit seinem Erscheinen im Jahre 1981 ein alter Herr, ist bis heute nicht zu bremsen. Als Vorlage und Urahn des modernen Jump'n' Runs und Geburtsstätte von Mario, feierte Donkey Kong 1994 seine prachtvolle Wiedergeburt auf dem Game Boy. Über 100 verschiedene Level versetzten die Spielegemeinde in einen wahren Freuden- und Tüfteltaumel. Auf dem Super Game Boy in Farbe, mit einer batteriegestützten Speicherfunktion und einem Spielspaß fast ohne Ende, katapultierte sich Donkey Kong aus dem Stand an die Spitze der Game Boy-Lieblinge in aller Welt. Wie schon in der Frühzeit, ist Pauline der Grund aller Aufregung. Sie ist vom haarigen Affen Donkey Kong entführt worden und hofft nun, von Mario befreit zu werden. Keine leichte Aufgabe für den kleinen umtriebigen Klempner Mario, hat sich doch Donkey Kong die hinterhältigsten Fallen, Rätsel und Gemeinheiten einfallen lassen, um Pauline in seiner Gewalt zu behalten.

Wario Blast: Zwei Bombentypen legen los!

Was passiert, wenn man Wario, den ewig Bösen, und Bomberman, das wackere Sprengmännchen, zusammen in ein Game Boy-Modul sperrt und wartet? Klar – es kommt zu einer hochexplosiven Mischung aus Spaß und guter Laune, bis die Fetzen fliegen. In diesem heißen Bombenteuer kann der Spieler entweder Wario oder Bomberman steuern. Ziel in allen Leveln ist es, den jeweiligen Widersacher im Labyrinth in die Luft zu jagen, bevor man selbst von einer Bombe erwischt wird. Das gesamte Spiel findet in einem extra gestalteten Super Game Boy-Rahmen statt und bietet allen Knallköpfen unbegrenzten Spielspaß.

Weitere spezielle Rahmen

Außer den eben vorgestellten Spielen können natürlich auch noch andere Super Game Boy-Spiele mit speziellen Rahmen glänzen. Nachfolgend haben wir noch weitere Beispiele abgedruckt. Auch bei Ihnen gilt: Ein spezieller Super Game Boy-Rahmen zeigt, daß dieses Spiel speziell für den Super Game Boy erweitert wurde.



Aladdin



Page Master



Desert Strike



Power Rangers



Golf Classic

DONKEY KONG COUNTRY

Es war unglaublich. Die miese Kremlingshorde hatte die Bananenhöhle von Donkey Kong überfallen und alle Bananen geraubt. Doch das ließen sich Donkey und Diddy nicht bieten. Sofort machten sie sich auf die Suche nach den Entführern.

Cool! Zusammen sind wir unschlagbar. Niemand kann uns aufhalten.

Ach ja? Ob das auch die Kremlings wissen?

Volsicht Diddy!

Gut so, Diddy! Mach'ne Handtasche aus dem Kroko!

Oh Mann, ich bin extra aufs Land gezogen, weil es hieß, hier hätte man seine Ruhe...

Auf der Suche nach den Entführern der Bananen muß das dynamische Duo den gesamten Urwald durchqueren. Ein langer Weg liegt vor ihnen.

Oh-Oh, eine der Mistbienen!

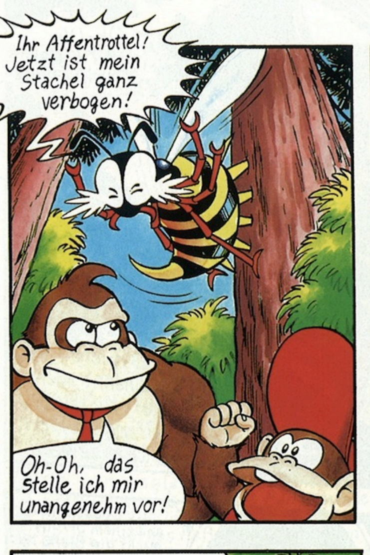
Mistbiene? Niemand nennt mich ungestraft Mistbiene! Euch Affengesichtern werde ich es zeigen!

Das werden wir ja sehen, wer hier wem was zeigt!

Mit etwas Anlauf und einem Sprung macht die Biene bald schon nicht mehr summ!

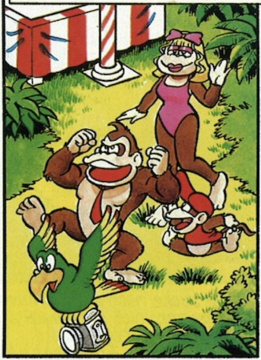
Hups! Ich glaube in näherer Zukunft kommt etwas größeres auf mich zu!

Ruck-Zuck ist die Lippe dick!





Die Jungs erzählen Candy von der Bananen-Affäre und ihrem nächsten Ziel, den Höhlen. Hier hat Candy einen heißen Tip. Squawks mit der Lampe soll das Affenpärchen begleiten.

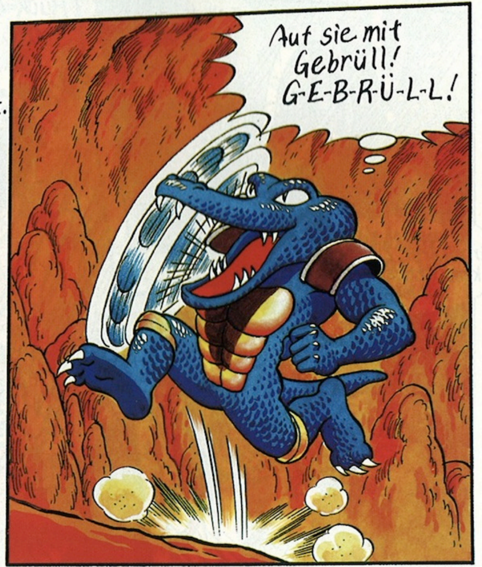


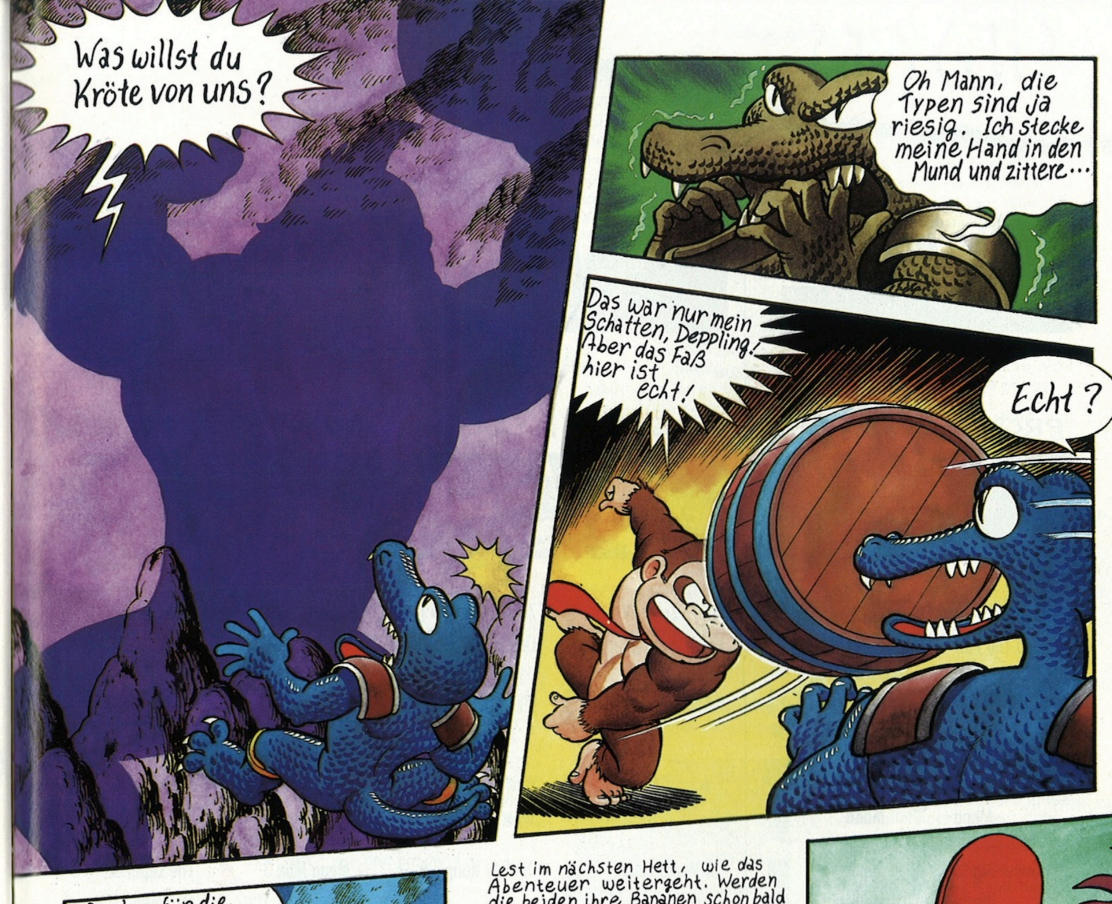




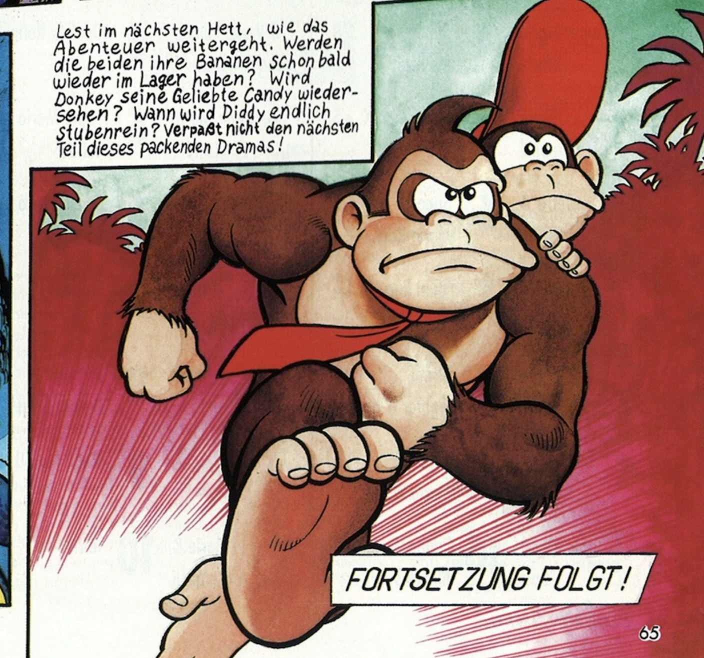
Die drei Freunde sind nicht allein in der Höhle, schon bald werden sie von einem Kremling entdeckt.











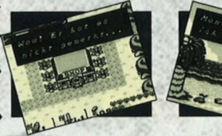
CHARTS





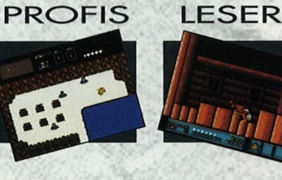












Super Nintendo Entertainment System

Trend	Profis	Platz	Leser	Trend
•1	Zelda III – A Link To The Past	1	Donkey Kong Country	↑–
•2	Donkey Kong Country	2	Zelda III – A Link To The Past	↓1
↑6	Secret Of Mana	3	Secret Of Mana	↑–
↑–	Super Mario World	4	Super Metroid	↑8
↓3	Super Metroid	5	Mega Man X	•5
↑–	Tetris & Dr. Mario	6	Super Mario Kart	↓2
↑10	Pac-Attack	7	Stunt Race FX	↑–
↑–	Die Schlümpfe	8	Street Fighter II Turbo	↑10
↑–	Earthworm Jim	9	Super Mario World	↓4
↓4	Super Mario Kart	10	Super Mario All Stars	↓3

Game Boy – Compact Video Game System

Trend	Profis	Platz	Leser	Trend
•1	Zelda IV – Link's Awakening	1	Zelda IV – Link's Awakening	•1
•2	Mystic Quest	2	Mystic Quest	↑5
↑6	Dr. Mario	3	Wario Land – Super Mario Land 3	•3
↓3	Wario Land – Super Mario Land 3	4	Donkey Kong	↑6
↑8	Super Mario Land 2	5	Super Mario Land 2	↓2
↑–	Super Mario Land	6	Super Mario Land	↓4
↓4	Kirby's Pinball Land	7	Metroid II	↑–
↑10	Tetris	8	Kirby's Dream Land	↓7
↓5	Kwirk	9	Mega Man II	↓8
↑–	Mario & Yoshi	10	Tetris	↑–

Nintendo Entertainment System

Trend	Profis	Platz	Leser	Trend
•1	The Legend Of Zelda	1	Super Mario Bros. 3	•1
•2	Dr. Mario	2	Super Mario Bros. 2	↑6
↑9	Maniac Mansion	3	Mega Man 4	•8
↑–	Mega Man 3	4	The Legend Of Zelda	•4
↑7	Die Schlümpfe	5	Turtles 2	↑–
↑–	Kirby's Adventure	6	Mega Man 2	↑7
↓5	The Battle Of Olympus	7	Super Mario Bros.	↑9
↓3	Super Mario Bros. 3	8	Kirby's Adventure	↓5
↓4	The Adventure Of Link	9	The Adventure Of Link	↓8
•10	Duck Tales 2	10	The Battle Of Olympus	↑–

Profi-Check



Name: Sonja Wegner
Alter: 21 Jahre
Job: Consumer Service – Korrespondenz

Nach der Ausbildung zur „Kaufmännischen Assistentin für Datenverarbeitung und Rechnungswesen" studierte Sonja die Stellenanzeigen und stieß auf Nintendo. Mit Videospielen hatte sie damals im Oktober 1992 noch nicht viel im Sinn, doch die lockere, „nicht so büromäßige" Atmosphäre reizte sie. Seitdem beantwortet sie schriftlich die zahlreichen Briefe, die an den Club Nintendo gerichtet sind. Und mittlerweile ist sie auch Videospiel-Fan. „Super Metroid" und „Super Ghouls'n Ghosts" sind die Lieblingsspiele der Wörtherin. Schon wenn die ersten Takte der Spielmusik erklingen, taucht Sonja ab in eine andere Welt voller Action und Abenteuer. Dieser Tendenz bleibt sie auch in ihrem Lesegeschmack treu – Stephen King Romane sind ihre Favoriten. Fit hält sich die 21jährige mit Badminton und im Fitness-Studio, damit sie in der Disco bei Techno-Musik durchhält. Ihre große Liebe gehört den Tieren und speziell ihrer hübschen Siam-Katze „Püppi".

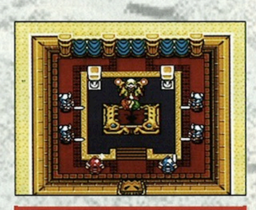
Challenge • Challenge • Challenge

Donkey und Diddy bei der Bananenjagd unterstützen, das ist schon eine Herausforderung an sich. Doch für echte Club Nintendo-Freaks setzen wir noch eins drauf. Versucht doch mal, 50 % von „Donkey Kong Country" zu spielen in der kürzesten Zeit. Es müssen genau 50 % sein, nicht 52 oder 48 %. Habt Ihr es geschafft, dann macht ein Foto und schickt es an den Club. Hört sich easy an? Laßt Euch da nicht täuschen! Übrigens ist es egal, ob Ihr die 50 % erreicht, indem Ihr durch das Spiel saust ohne alle Bonus-Level zu sehen, oder aber ob Ihr nur ein paar Level inklusive aller Geheimräume durchspielt. Wichtig ist in diesem Fall nur das Ergebnis, sprich die Zeit. Die letzte Challenge, 100 % bei „Super Metroid" zu erreichen, nahmen viele von Euch an und acht schickten uns das notwendige Beweisfoto:
Tobias Athmer (Lübeck), **Marius Menzel** (Puchheim), **Christian Mertes** (Bielefeld), **Henrik Smailus** (Braunschweig), **Martin Weishäupl** (Bischofsreut), **Daniel Maier** (Weil), **Daniel Cremers** (Niederkrüchten), **Sebastian Ruhnau** (Rottenburg).

Meine Top 10



Seit März diesen Jahres hat die Club Nintendo-Redaktion Verstärkung bekommen – John David Kraft. Der 27jährige arbeitet seit 1992 bei Nintendo. Als er sich damals bewarb, war das ein Glücksfall für den gelernten Industriekaufmann (Assistenten für Datenverarbeitung und Rechnungswesen), denn es bot sich ihm eine Chance, sein Hobby Videospiele zum Beruf zu machen. Bei der Konsumenten Beratung arbeitete John zunächst in der Korrespondenz und dann in der Spieleberatung. Als nun die Redaktion einen neuen Mitarbeiter suchte, bewarb er sich ohne zu zögern. „Mein Motto ist: Es gibt nichts, was man nicht lernen kann," meint der mehrsprachige Kleinostheimer. In seiner Freizeit liest John viel und kümmert sich vor allem um seinen kleinen Privatzoo: Drei Hunde (Sally, Godzilla und Rex), zwei Katzen (Minka und Silvester), sowie ein Aquarium mit Fischen und Fröschen (allesamt namenlos). Der Jungredakteur liebt Videospiele mit toller Grafik und einer gescheiten Story, bei denen die Spielbarkeit der menschlichen Fingerfertigkeit angepaßt ist. Daher ist sein absoluter Favorit auf dem Super Nintendo „Zelda III – A Link To The Past".



1. Zelda III – A Link To The Past
2. Secret of Mana
3. Equinox
4. Super Street Fighter
5. Wario Land
6. Super Metroid
7. Castlevania IV
8. Tetris & Dr. Mario
9. Startropics
10. Zelda IV – Link's Awakening

Now Playing

Frühlingsgefühle kommen in der Redaktion auf und der Hang zu farbenfrohen Videospielen ist die verregneten Wochenenden werden intensiv genutzt, um neue Spiele auf Herz und Nieren zu testen.

ANDREAS kann sich kaum von „Top Gear 3000" loseisen, kann er hier doch das machen, was die bundesdeutschen Autobahnen schon längst nicht mehr zulassen – Gas geben!

MARCUS hat sich ganz und gar der Illusion von Zeit („Illusion Of Time") hingegeben. Sein entrückter Ausdruck auf dem Gesicht spricht mehr als tausend Bände.

SUSE und **ANNETTE** verbringen zur Zeit jede freie Minute mit „Tetris & Dr. Mario". Noch ist das Duell um den Redaktions High Score nicht entschieden, allerdings sehen beide, bereits Klötzchen und Pillen im Schlaf. Bedenklich, sehr bedenklich...

JOHN ergründet die Geheimnisse von „Illusion of Time" und wundert sich doch sehr, welch lebendige Sprache selbst am Boden liegende Skelette in diesem Spiel noch haben.

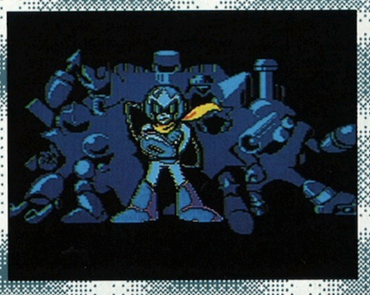
CLAUDE kommt einfach nicht von Rollenspielen los. Zur Zeit beschäftigt er sich mit der geheimnisvollen Welt von „Soul Blazer". Wird er jemals wieder in die reale Welt zurückfinden?

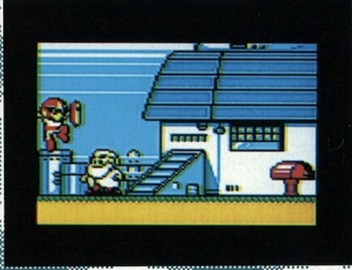
MEGA MAN 5

PROTOMAN HÄLT DIE WELT IN ATEM!

Mega Man und kein Ende! Zum fünften Mal beschert uns die japanische Videospielfirma CAPCOM ein NES-Abenteuer mit dem furchtlosen Androiden Mega Man. Auch der fünfte Teil wartet wieder mit spielerischen Innovationen und einer futuristischen Grafik auf. (cm)

▲ PROTOMAN



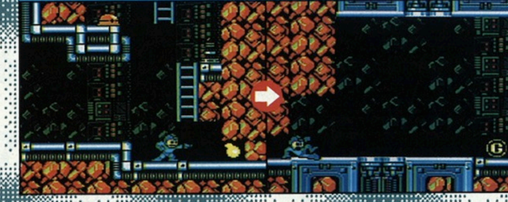


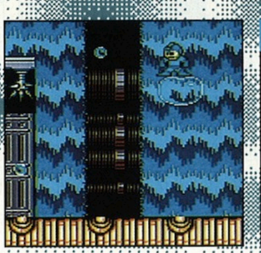


ANGST UND SCHRECKEN ...

... verbreiten Protoman und seine Blechbrüder auf der Erde. Protoman hat einige der führendsten Wissenschaftler auf dem Gebiet der Kybernetik entführt und zwingt diese, ihre Forschungen von nun an in den Dienst des Bösen zu stellen. Auch Dr. Light, Mega Mans Erbauer, ist unter den entführten Wissenschaftlern. Deshalb bittet der inzwischen bekehrte Dr. Cossack (Bösewicht aus „Mega Man 4") Mega Man um Hilfe und stattet den Roboter mit einigen neuen Funktionen aus. Bevor sich Mega Man mit Protoman näher befassen kann, muß er sich zunächst die Waffen von Protomans Roboterarmee aneignen. Nur so hat er eine Chance, die entführten Wissenschaftler zu befreien.

Eine Welt voller Geheimnisse





Neue Hilfsmittel

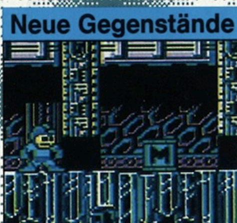




Neue Labyrinthe



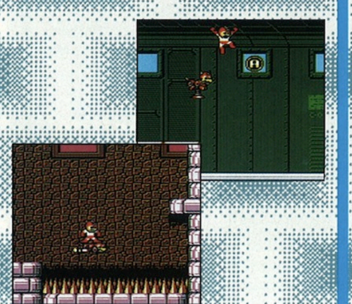
Neue Gegenstände



RECYCELTE FREUNDE

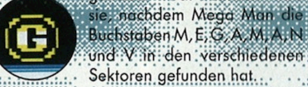
Roboterhund

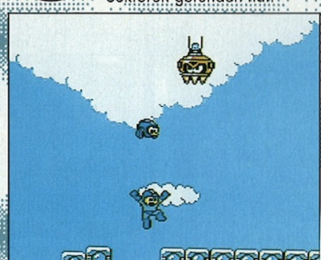
Natürlich ist auch Flitz wieder mit von der Partie. Diesmal kann der Techno-Hund jedoch nur zwei verschiedene Formen annehmen – die eines Trampolins und die eines Fluggleiters. Sprung-Flitz gehört inzwischen zur Standardausstattung von Mega Man.



Mr. Beat

Kurz bevor Dr. Light von Protoman verschleppt wurde, konnte er noch seine neueste Erfindung fertigstellen. Eine Waffe, die Beat genannt wird. Aktiviert wird sie, nachdem Mega Man die Buchstaben M, E, G, A, M, A, N und V in den verschiedenen Sektoren gefunden hat.





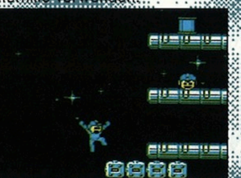
Utensilo

Dr. Lights Androidenkoffer taucht an den unterschiedlichsten Stellen im Spiel auf und versorgt Mega Man mit nützlichen Gegenständen. Manchmal ist es ein Energiekristall, manchmal ein Munitionsset und ganz selten sogar ein Bonusleben. Trotzdem erscheint Utensilo viel zu selten.



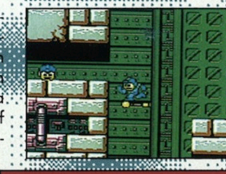
MEGA MANS NEUE FÄHIGKEITEN

Also, fassen wir zusammen: Zur serienmäßigen Ausstattung gehört bei Mega Man die eingebaute Rutschhydraulik, der aufladbare Mega-Buster und Sprung-Flitz. Später kommen noch hinzu: Flug-Flitz, die acht Sonderwaffen, eventuell Beat und später dann der Super-Pfeil. Den Super-Pfeil kann Mega Man als Waffe oder als Kletterhilfe verwenden.

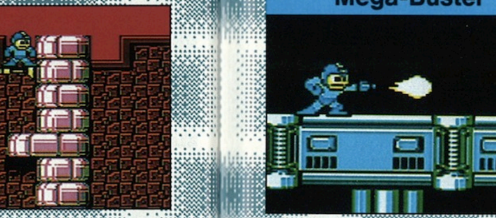


NEU: Die Super-Pfeile

Erstmals in seinem Roboterleben wird Mega Man mit einem Gegenstand ausgestattet, der ihm das Klettern erheblich erleichtert. Den Super-Pfeil erhält Mega Man erst später im Spiel. Steht er vor einer hohen Wand, die er raufklettern möchte, dann schießt Mega Man einfach einen Super-Pfeil ab und benutzt diesen als eine Art Treppe. Mega Man kann auf den Pfeil springen, um einen weiteren abzufeuern. Auf diese Weise kann sich Mega Man nach oben arbeiten, ohne zu verzweifeln.



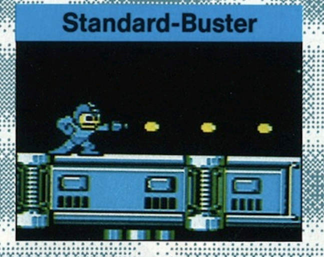




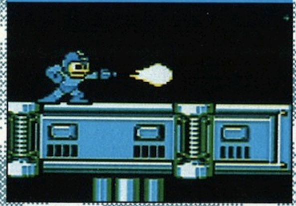
NEU: Der Hyper-Mega-Buster

Bereits seit einigen Mega Man-Folgen ist der blaue Roboter in der Lage, seinen eingebauten Armbuster zu einem Mega Buster aufzuladen. Jetzt gibt es eine Steigerung. Erstmals auf dem NES kann Mega Man sich so lange aufladen, bis er einen Hyper-Mega-Buster abfeuern kann. Dieser geballten Ladung purer Energie haben die meisten Gegner nichts mehr entgegenzusetzen. Sie gehört von Anfang an zu Mega Mans Ausrüstung.

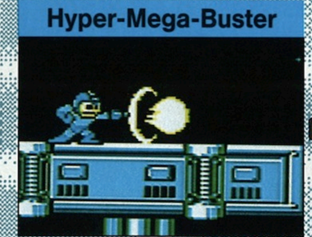
Standard-Buster



Mega-Buster



Hyper-Mega-Buster

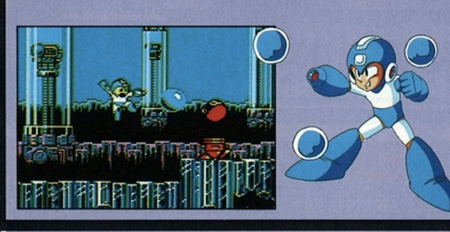


Hoffentlich kommt Mega Man bald, um mich zu befreien. Ich muß ihn unbedingt warnen! Hinter Protoman steckt wieder einmal Dr. Wily, der einen wirklich fiesen Plan ausgeheckt hat.

MEGA MANS NEUE SPEZIALWAFFEN

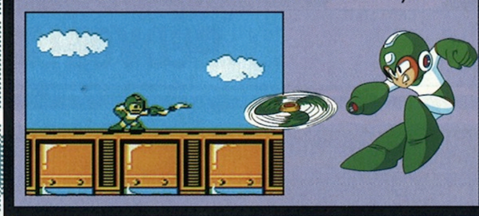
Kristallauge

Das Kristallauge ist eine hilfreiche Waffe, die geradlinig ihr Ziel, sprich den Gegner sucht und findet. Das Kristallauge erhält Mega Man von keinem geringeren als Crystal Man.



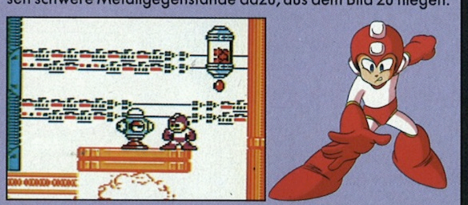
Gyroklinge

Eine Art Bumerang, dessen scharfe Klingen sogar Metall zersägen können. Einmal aktiviert, bewegt sich die Gyroklinge wie ein Wirbelsturm durch die Luft und zerschneidet alles, was ihr in die Quere kommt. Ein nettes Geschenk von Gyro Man.



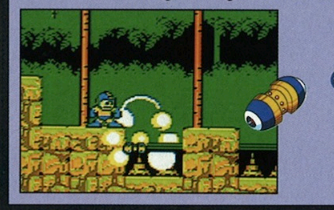
Gravitationsneutronen

Gravity Man, der Roboter, bei dem die ganze Welt Kopf steht, besitzt eine einzigartige Waffe, die sich Mega Man gleich am Anfang besorgen sollte. Die Gravitationsneutronen veranlassen schwere Metallgegenstände dazu, aus dem Bild zu fliegen.



Napalmbomben

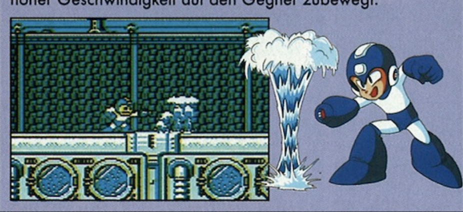
Eine fiese Waffe von einem fiesen Blechbruder. Der gewissenlose Protoman schreckt wirklich vor nichts zurück und hat einen seiner acht Robotermeister mit Napalmbomben ausgestattet. Diese sollte sich Mega Man gleich unter den Nagel reißen.





Flutwelle

Jetzt wird Mega Man zum Herr der Gezeiten, denn er ist in der Lage, in Sekundenschnelle die Molekularstruktur der Luft so zu verändern, daß eine starke Flutwelle entsteht, die sich in hoher Geschwindigkeit auf den Gegner zubewegt.



Sternengranate

Von Star Man erhält Mega Man ein wenig kosmische Energie in Form von Sternengranaten. Diese Granaten lassen sich beliebig einsetzen und haben eine starke Schutzfunktion, wenn sie Mega Man umkreisen.



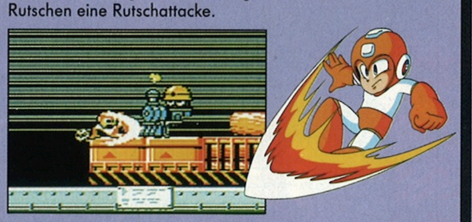
Powerbrocken

Der gutgelaunte Stone Man ist das zweite Ziel von Mega Man. Er besitzt eine ungewöhnliche Waffe, die er selbst liebevoll Powerbrocken nennt. Mit dem Powerbrocken kann Mega Man auch widerstandsfähige Roboter in Einzelteile zerlegen.



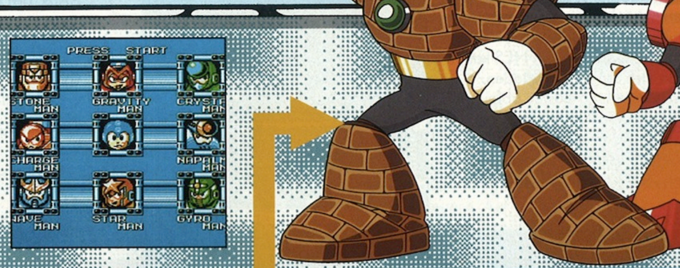
Elektrogleiter

In aufgeladenem Zustand (siehe Mega Buster) kann Mega Man natürlich auch seine Rutschhydraulik anwenden. Wenn er dann noch den Elektrogleiter von Charge Man besitzt, wird aus dem Rutschen eine Rutschattacke.



UND ... ACTION!

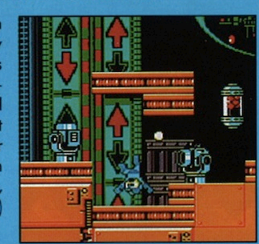
Mega Mans oberstes Ziel ist es, Protoman in Altmetall zu verwandeln. Zunächst muß er sich die Waffen der acht Robotermeister besorgen, um in Protomans Labyrinth erfolgreich sein zu können. Eine Spezialwaffe erhält Mega Man erst dann, wenn der jeweilige Robotermeister besiegt ist. In welcher Reihenfolge er dabei vorgeht, bleibt Mega Man (bzw. Euch) selbst überlassen.





1 Gravity Man Sektor

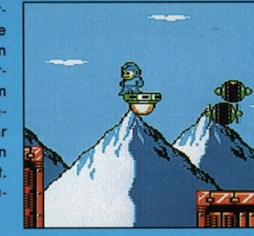
Die Club Nintendo Redaktion schlägt Euch vor, in Gravity Mans Sektor zu beginnen. Bis auf einige optische Verwirrspiele geht es hier recht zivil zu und auch Gravity Man selbst läßt sich mit dem Mega Buster leicht zerstören. Kompliment an die Spieldesigner von Capcom, die einige (für NES-Verhältnisse) tolle Grafikeffekte zeigen.





2 Stone Man Sektor

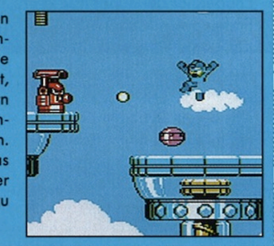
Weiter geht's im roboterverseuchten Gebirge von Stone Man. Sämtliche Roboter in diesem Sektor sind sehr widerstandsfähig und extrem angriffslustig. Zum Schluß gelangt Ihr zu Stone Man, den Ihr mit den Gravitationsneutronen auf den Kopf stellen könnt. Aber auch mit dem Mega Buster habt Ihr gute Chancen.





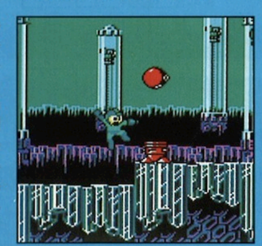
3 Gyro Man Sektor

Hoch über den Wolken treibt Gyro Man sein Unwesen. Er beherrscht wie kein anderer die Kunst, Flugmaschinen zu steuern und im Kampf gegen Eindringlinge einzusetzen. Gyro Man selbst ist das kleinere Problem, aber werdet Ihr den Weg zu ihm überleben?



4 Crystal Man Sektor

Dr. Wily hat ein Verfahren entwickelt, um den natürlichen Kristallisierungsvorgang zu beschleunigen. Aus besonders harten Kristallen hat er Crystal Man gefertigt. Um ihm eine angemessene Umgebung zu schaffen, wurde auch die Landschaft kurzerhand kristallisiert.





5 Napalm Man Sektor

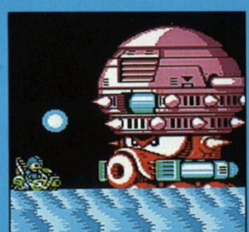
Da hört doch der Spaß auf! Napalm Man hat vor nichts Respekt. Er ist das Produkt Dr. Wilys kranker Fantasie. Mit Euren vier Spezialwaffen solltet Ihr mühelos durch diesen Sektor kommen. Das kreisende Kristallauge ist eine effektive Waffe gegen Napalm Man.





6 Wave Man Sektor

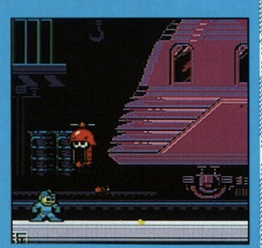
Wieder einmal muß Mega Man ins kühle Naß springen, um sich dem Duell mit dem Unterwasserroboter Wave Man zu stellen. Doch Wave Man hat seine Behausung am Ende dieses Sektors aufgebaut. Es warten also heiße Wasserschlachten mit mechanischen Androidenfischen und anderem Getier.





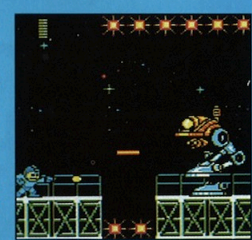
7 Charge Man Sektor

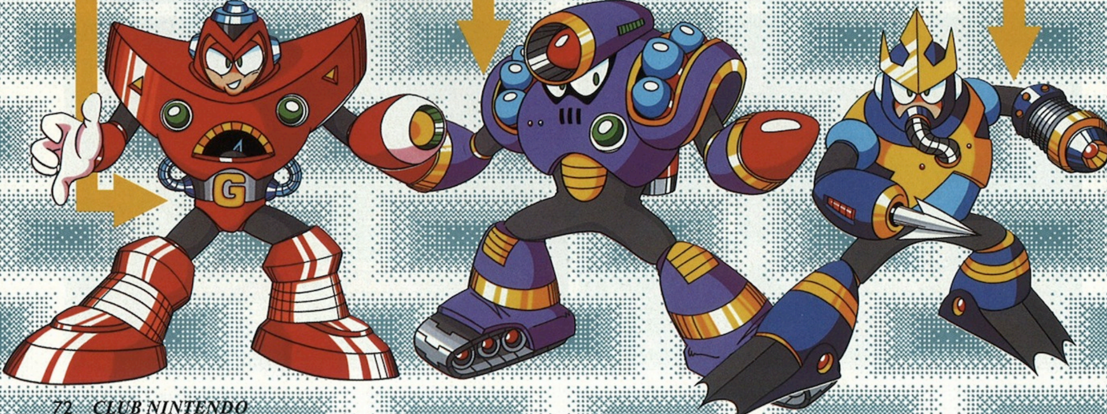
Der Charge Man kann sich aufladen! Und wenn er dann so richtig geladen ist, dann kann ihn fast niemand mehr aufhalten. Niemand? Na ja – beinahe! Denn fast hätten wir den kleinen, blauen Mega Man vergessen. Mit der Flutwelle von Wave Man kann Mega Man den Charge Man wieder beruhigen und sogar zerstören.



8 Star Man Sektor

Um zum letzten der acht Robotermeister zu gelangen, muß Mega Man hoch hinaus. Irgendwo in den unendlichen Weiten des Universums hat sich der widerliche Superstar unter den Blechbrüdern festgesetzt und freut sich seines mechanischen Lebens. Doch auch Mega Man kann nach den Sternen greifen.

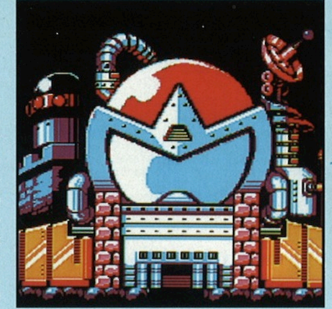


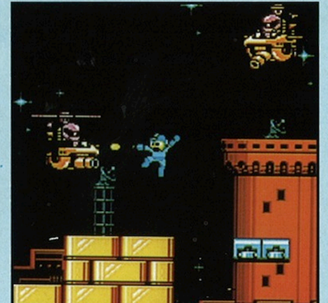




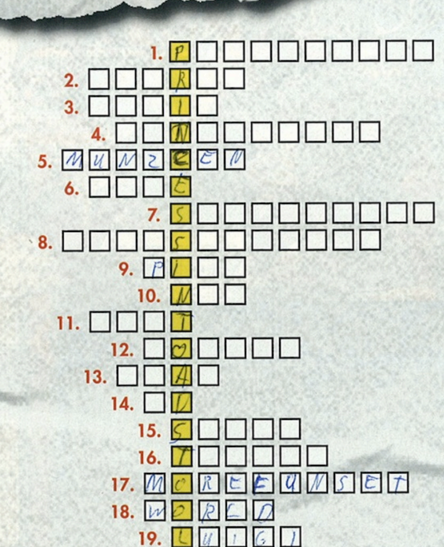
PROTOMAN ERWARTET EUCH!

Ein metallischer Jubelschrei erreicht Protomans Forschungslabor und Schaltzentrale. Der Jubelschrei stammt von Mega Man, der soeben die letzte der acht Spezialwaffen erhalten hat und nun auf dem Weg in Protomans Festung ist. Hier wartet übrigens auch Dr. Wily, der gerade überlegt, ob er die entführten Wissenschaftler auf der Streckbank foltert oder lieber im Säurebad. Jetzt kommt es auf jede Sekunde an. Kann Mega Man den verrückten Wissenschaftler aufhalten?





RÄTSEL



19x Proficheck

Robert Rensch aus Bückeburg sandte uns sein persönliches Rätsel, das wir Euch nachfolgend wärmstens ans Herz legen wollen. Wie Ihr Euch denken könnt, drehen sich die 19 Fragen rund um Nintendo. Beantwortet sie und das Lösungswort lacht Euch an.

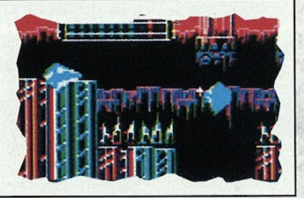
1. Spiel um Fluglizenzen?
2. ...... of Mana?
3. Bruder von Luigi?
4. Damit steuert man die Spielfigur im Spiel?
5. Bei 100 Stück winkt Super Mario ein Extraleben?
6. Die Feder ist das Symbol von ..... Mario
7. Winzig, witzig und blau?
8. Spiel um Saurier?
9. Gegenstand, der Mario ein Extraleben spendiert?
10. Kurzform für Nintendo Entertainment System?
11. Endgegner bei Super Mario Bros. 2?
12. Erzfeind von Mario und Luigi?
13. Kleiner Bewohner der Schwammerlwelt?
14. Grafik-Art bei Donkey Kong Country?
15. ..... Nintendo?
16. Das Spiel, das beim Kauf des Game Boys dabei sein kann?
17. Set mit Super Game Boy, Spiel und Super Nintendo?
18. Super Mario .....
19. Bruder von Mario?

LABYRINTH



Von André Niendorf aus 14480 Potsdam

FINDET DEN SCHNIPSEL IM HEFT!



AUFLÖSUNGEN AUS HEFT 1/95:

Wortschnipsel

1. DUCK TALES; 2. WARIO´S WOODS; 3. SPACE INVADERS; 4. GAME BOY GALLERY; 5. SUPER MARIO LAND 3; 6. DONKEY KONG COUNTRY; 7. SUPER MARIO ALL-STARS; 8. SUPER STREET FIGHTER II.

Leserrätsel

1. ROY KOOPA; 2. MYSTIC QUEST LEGEND; 3. PLATZ 2; 4. WART; 5. GENUG; 6. FX-CHIP; 7. LAKITU & ANGEL; 8. SUPER MARIO ALL-STARS; 9. PAC MAN; 10. DONKEY KONG.

Impressum

Herausgeber:	Shigeru Ota	Litho:	G.C.I., Yokohama
Redaktionsleitung:	Claude M. Moyse (cm)	Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
	Susanne Pohlmann (pn)	Gestaltung:	Work House Co., Ltd., Tokio
Redaktion:	Marcus Menold (mm),	Covergestaltung:	Conteam, Groß-Gerau
	Andreas G. Kämmerer (ak),	Club-Mitgliederverwaltung:	RTV, Weiterstadt
	John D. Kraft (jk)	Redaktionsanschrift:	Club Nintendo
Redaktionsmitarbeit:	Doris Kapraun, Heike Zang, Sonja Wegner		Nintendo Center
Spieltechnische Beratung:	Wolfgang Ebert, Harald Ebert,		Postfach 1501, 63760 Großostheim
	Thomas Görg, Markus Vetter, Michael Friesl	Konsumentenberatung:	01 30 – 58 06 (11 – 19 Uhr)
Projektleitung:	Annette Bernert	Spiele-Hotline:	0 60 26 – 94 09 40 (13 – 19 Uhr)
Satz:	Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt	Redaktions-Fax:	0 60 26 – 95 03 10

Club Nintendo wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.

Nächste Club Nintendo Ausgabe: Ende Mai 1995


0 045496 490447
WARIO'S WOODS™
Wer beseitigt das Puzzle-Chaos?
Für Super Nintendo™ und NES!
Puzzle-Freunde aufgepaßt! Jetzt kommt Toad. Er ist der einzige, der sich zu Wario in die märchenhaften Pilz-Wälder traut – um ihn und seine Monsterhorden zu vertreiben. Begleite Toad in seinem ersten Abenteuer, und puzzle Dich durch jede Menge actionreicher Levels von mühelos bis ultra-knifflig. Nur wenn Du rennst, kletterst, wirfst und stapelst, was das Zeug hält, kannst Du verhindern, daß Wario die Bäume besetzt und Dich zuschüttet. Diesen action-reichen Puzzle-Spaß kannst Du alleine oder mit einem Freund spielen. Also, ab geht's!
WARIO'S WOODS
SUPER NINTENDO
Nintendo®
Have more fun!
™ and ® are trademarks of Nintendo of America Inc.
© 1994 Nintendo of America Inc.